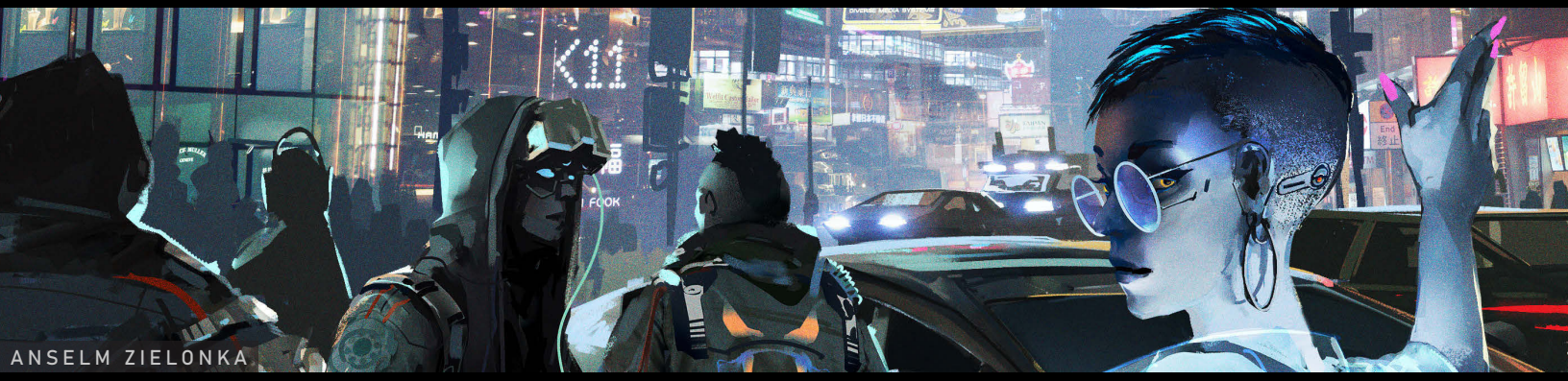
CYBERPUNK RED

JUMPSTART KIT

RULE BOOK

Cyberpunk RED



JUMPSTART KIT RULE BOOK

1 **ВЗГЛЯД ЗА ГРАНЬ**
Введение в Мир Киберпанка
страница 2

2 **ДУША И НОВЫЕ МАШИНЫ**
Встречай Своего Бегущего по Лезвию.
страница 6

3 **ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ**
Создание Истории твоего Персонажа.
страница 14

4 **ДОБАВИМ КИБЕРНЕТИКИ ПАНКАМ**
Все о Кибернетике.
страница 18

5 **ПОКОНЧИМ С ЭТИМ**
Как Играть в Игру.
страница 23

6 **НЕТРАННИНГ КРАСНОЙ ЭПОХИ**
Подключение к Кибер Пространству.
страница 29

7 **ТУСОВКА В ЧЕТВЕРГ НОЧЬЮ**
Что делать, когда началась драка.
Страница 37

Актерский состав и команда

Сценарий и Дизайн: Майк Пондсмит, Дэвид Акерман, Джей Грэй, Джэймс Хат, и Коди пондсмит

Менеджмент: Лиза Пондсмит

Руководство Проекта: Коди пондсмит и Майк Пондсмит

Арт-директор: Джей Ковач

Обложка: Ансельм Зийлёнка

Иллюстраторы: Р Баго, Нил Бранкиньё, Александр Дудар, Хелио Фразао, Максим Гарагулин, Адриан Марк, Эдди Мендоза, Ангелина Строганова, Себстьян Жмуд, и Ансельм Зийлёнка

Картография: Мэтт Франчелло

Элементы карты: Михаэль К. Тюрнер из Gamer Printshop

Формат и Макет Страницы: Джей Грэй, Джей Ковач, и Коди пондсмит

Утверждение и Редактирование: Дэвид Акерман, Джей Грэй, Джэймс Хат, Коди пондсмит, Лиза Пондсмит, Майк Пондсмит, и Джессика Росс

Консультант: Аарон Тарбак

Тестирование: Тысячи игроков Киберпанка за все эти годы, спасибо всем Вам!

Посвящается всей команде разработчиков прошлого и настоящего. Вместе мы делаем будущее.

Talsorian Games

CR3000 •• **ISBN** 978-1-950911-01-1

Copyright©2019 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

CD PROJEKT RED®

ЭДДИ МЕНДОЗА

1 ВЗГЛЯД ЗА ГРАНЬ

“I’m not a man or a machine.
I’m just something in between.
I’m all love—a dynamo
So push the button and let me go.”

—Люблю каждую минуту
1984 Зомба Энетпрайс (ASCAP)

Так ты хочешь стать киберпанком? Или ты хочешь выглядеть как они?

Перед тем, как снять пижаму и начать приключение, есть вещи, которые нам нужно обсудить.

Прежде всего, название. **Киберпанк** состоит двух слов: кибер, от термина «кибернетический», что означает сочетание плоти и механических технологий; и панк, с ранних 80-х ответвление жанра рок музыки, которое олицетворяло насилие, неподчинение и социальные действия нигилистического толка. Этот термин был популяризован группой авторов, которые специализировались на написании научной фантастики, отличительной особенностью которой был стиль техно-меланж. Их работы отличались хорошо обыгранной смесью рока, поп-музыки, секса, наркотиков и хайтек технологий. Тела людей дополнялись невероятными имплантами. Архетипические герои **киберпанка** 80-х годов варьировались от техно-варваров, бродящих по миру после Холокоста, до кибернетических сеттеров с дизайнерскими телами.

Конечно, с нашей точки зрения, все это выглядит довольно устаревшим. В конце концов, ты, вероятно, получил доступ к этой статье с твоего личного устройства доступа. Ты подключился через интерфейс Kamakura 19 напрямую через разъемы в голове. Ты уже привык подключаться к машинам: для приготовления кофе, для «посадки» в «новый мерин, чтобы доехать до магазина в конце улицы ". Но пойми: в 1987 году не было таких технологий и все они являлись лишь плодом воображения. Ни у кого не было разъемов в голове. Ты не мог набрать нужному человеку через "агента". Синтетические препараты были запрещены. Помимо

этого, тогда ещё можно было гулять по большей части города без бронежилета. В конце концов, не было СЕТИ. Не то чтобы это мешало, но тогда даже не было идей как оно будет на самом деле.

Кризис 1994 года

Теперь мы знаем больше. Книги по истории могут подробно рассказать тебе о кризисе 1994 года, когда Евро-Комбинаты создали Мировую фондовую биржу, и экономика Соединенных Штатов и Старой Советской России рухнула.

В те дни обе страны считались сверхдержавами, вместо этого пара излишне вооруженных второсортных стран угрожали ядерным оружием под пристальным взором Агентства космической обороны Евросоюза. До сих пор, Электромагнитные катапульты тайко все еще готовы запускать камни в Москву и Вашингтон, поэтому с высокой вероятность мы избежим ядерную войну, прогнозируемую с 1944 года. В конце концов, камни не стоят целого состояния.

Четвёртая корпоративная Война и падение Найт Сити

Теперь, конечно, уже несколько лет все более или менее управлялось Корпорациями, которые сами себе были и правителями и судьями. Но затем началась кровопролитная и ужасная война между двумя крупнейшими мегакорпорациями – Арасако Секьюрити и Милитэк Армс- которая закончилась тем, что одна из сторон сбросила ядерную бомбу в центре Найт Сити. Теперь ты понимаешь, к чему это привело.

Итоги

До ужасов войны, ты мог отправиться куда угодно, имея при себе лишь паспорт – глобализм во всей красе. Все существующие валюты, стабилизировались, а евродоллар по-прежнему является мировой валютой. Вряд ли кто-нибудь ещё пожалуется на корпоративные пожизненные контракты или отмену профсоюзов; в эти трудные времена люди даже не скучают по ним. Это цена жизни в стабильном, безопасном обществе, не так ли?

Жизнь Улиц

В конце концов, вы могли бы проживать на улице, где шестнадцать человек в квартире, получающие каждую неделю продовольственные талоны, чтобы купить еду, с восемью тысячами квартир в каждом квартале города? Конечно, это не лучшая жизнь, как в случае с бустерными бандами, бродящими по торговым центрам, и проблемами с криминалом в правительстве, но на самом деле это лучше, чем на улице. По крайней мере, у мега-аркологий есть полицейские (ладно, арендованные полицейские, но это дешевле, чем нанять своего личного телохранителя!). Кроме того, СМИ обеспечивают, чтобы в каждой квартире был прямой доступ к кабельному телевидению, радио и сенсорному аппарату, поэтому в субботу вечером всегда есть чем заняться.

О чем мы? Ах да, ты хочешь стать **киберпанком**.

Киберпанк Был Ближе, Чем Казалось

Вот еще пища для размышления: когда великие старые Мастера впервые начали писать в жанре "киберпанк", они предполагали, что большинство вещей, о которых они писали, либо никогда не произойдут, либо произойдут в далеком будущее. Никто не знал, что западные немцы уже разрабатывали «органические» импланты в конце 1980-х годов, или же ВВС США разрабатывали системы вооружения, управляемые силой мысли. Синтетические миомерные мышечные ткани только начали использоваться для протезирования, и очень немногие могли пользоваться этим в 1990-е годы, когда стало возможно вживление микросхем в тело. Было всего несколько примитивных биоинженерных экспериментов, таких как Фростбан, и несколько новых видов кукурузы - ничего похожего на биоинженерных животных, которыми мы давно пытаемся (безуспешно) терраформировать марсианские колонии.

Новым технологиям понадобилось около пятнадцати лет, чтобы догнать эти идеи. Сначала военные начали использовать кибертехнологии для создания «идеальных солдат» и пилотов. Некоторые побочные эксперименты привели к протезированию конечностей, глаз и других частей тела. Органические импланты открыли возможность прямого подключения людей к компьютерам. В сочетании с передовыми телекоммуникационными технологиями и спутниковыми нисходящими линиями, на основе которой создали планетарную СЕТЬ (ныне разрушенная, благодаря войне и Р.Э.Б.И.Д.С.). По мере того, как каждая новая технология входила в массы, начинался некий культурный техношок.

Техношок

Техношок: когда технология опережает способность людей постигать жизнь или встраивается в их повседневность. Внезапно, люди сходят с ума. Они становятся иррациональными, жестокими. Семьи разрушаются; отношения разрываются. Люди чувствуют себя беспомощными перед лицом Вселенной. В конце концов, все общество останавливается, жертвой массового психоза. Это то, что мы сейчас называем коллапсом.

Было три основных ответа на техношок. Подавляющее большинство людей, чьи жизни брошены и меняются в результате прогресса, пассивно сидели в ожидании, когда их лидеры скажут им, что делать дальше. Другая, небольшая группа людей попыталась повернуть время вспять, создав основу для того, что мы называем неолуддитским движением. Оставшаяся группа решила перейти в будущее. Руководствуясь старыми работами 1980-х годов, они создали движение, которое мы теперь называем Киберпанк.

Итак, Встречайте Тёмное Будущее

Хорошо, теперь ты готов.

Будучи **киберпанком**, ты хватаешь технологии за горло и живёшь ими. Ты не боишься пробовать новейшие достижения в области кибертехники и биоинженерии. У тебя есть разъемы на запястьях, оружие прямо под кожей, лазерное зрение, биочип с п.о. в мозгах. Ты становишься машиной, которую ведёшь, аэродюной

которой управляешь, пистолетом из которого стреляешь. Ты погружаешься с головой в компьютерные системы, используя свой разум, чтобы атаковать со скоростью света всевозможные микро-сети, хранилища данных и Искусственный интеллект. Кибернетическим пальцами ты взламываешь крипто замки; с обостренным мировосприятием ты просчитываешь варианты будущего.

Быть **киберпанком** - ощущать мир иначе. Ты носишь только самую стильную одежду, знаешь нужных людей и придерживаешься правильного общества. Ты планируешь свои операции только в избранных клубах и барах; Ваши враги - Корпоративные армии, байкеры, бронированные убийцы и IT - подкованные нетраннеры. Ваше оружие - нервы, уличные «умники», бравада и умный пистолет Minami 10 за поясом.

Ты готов? Конечно. Ты не можешь ждать.

ТЕПЕРЬ ТЫ КИБЕРПАНК.

МАКСИМУМ МАЙК

ВВЕДЕНИЕ

Если это ваша первая настольная ролевая игра, расслабьтесь; ролевые игры не так загадочны, как вы могли подумать. Это просто структурированная форма авторской задумки, как в детстве, когда вы играли в казаки и разбойники. Отличие в том, что акцент делается на вербальном описании и повествовании истории, когда игроки рассказывают, что они делают, а не догоняют друг друга.

Большинство из вас собираются использовать эти правила для игры **Персонажами** (ака **Персонажами Игрока**, или **ПИ**), которыми вы управляете, Существующие в этой вымышленной (нет) вселенной 2045 года. Эта книга создана, чтобы дать вам четкое представление о том, как ваши персонажи думают и действуют и как играть ими в рамках правил (см. стр. 10).

Один из вас возьмет на себя роль **гроссмейстера** (или **мастер** или **ГМ**) человека, Который описывает сюжет игрокам, управляет персонажами, не **контролируемыми игроками** (**НПС**), и следит за соблюдением правил игры. ГМ должен иметь четкое представление о правилах и лоре, в котором происходит приключение. Это самая трудоёмкая позиция с точки зрения и энергии и воображения, во многом как режиссура фильма, когда вы не можете контролировать всех актеров, но это может принести много удовольствия.

ГМ использует лор игрового мира для разработки сюжетов, в которые он поместит ПИ (или воспользуется раннее опубликованными приключениями, некоторые из которых есть в этом наборе). Они описывают ситуацию игрокам, будто игрок и есть персонаж, а игроки описывают, что их персонажи делают, как бы реагируя на ситуацию. Сюжет обычно протекает под воздействием ГМ: расставленных препятствий, НПС и других элементов в виде истории. Поскольку Игроки постоянно решают, что будут делать их Персонажи, выходит, что игроки и ГМ вместе создают историю.

Тогда зачем вообще нужны правила? Что ж, в ходе игры возникнет множество ситуаций, для решения которых требуется не только здравый смысл. Например, если вы никогда не участвовали в перестрелке, невозможно судить, как все будет происходить в игре. Правила дают вам возможность разыграть эти ситуации честно и логично. Когда результат события под вопросом, вы бросаете кубики (**Cyberpunk Red** использует десятисторонние, называемые d10s и шестигранные кубики, называемые d6s), и результат броска помогает вам определить, что будет дальше. Дальше ГМ подтверждает произошедшее согласно правилам и подводит результаты.

Что ж, это должно дать вам базовые представления об игре; теперь перейдём к игре!

УЛИЧНЫЙ СЛЕНГ

Полезные Термины в Красную Эпоху

Красная эпоха: сленговый термин, обозначает период с 2023 по конец 30-х годов, когда небеса стали красными во всем мире, как последствие Четвертой Корпоративной войны.

Эй-Вии: Общее название для аэродинамического летательного аппарата, подобного автомобилю, приводимого в действие канальными реактивными вентиляторами.

АИ: Искусственный интеллект; компьютер с полным самосознанием.

Усилитель: любой член банды, который влияет на кибернетику, одежду или "случайное насилие».

Боевые наркотики: любой из серии синтетических препаратов, созданных для увеличения скорости, выносливости и рефлексов.

Чип: Любой устройство для записи данных, обычно выглядит как серебряный кусочек пластика.

Чипануться: купить кибер-имплант впервые. Чтобы разделить участь с группой. Для связи с электроникой.

Чомбатта (Чомба): нео-афро американское прозвище для друга или члена семьи.

ЧУХ ("Чу"): уличный сленг обозначающий алкоголь, используемый в автомобильных электростанциях. Подавляющее большинство транспортных средств в красную эпоху работают на усовершенствованной форме алкоголя с более высокой температурой горения, чем у обычного метанола.

Хромер: фанат жанра хэви-метал XXI века. Смотрите также «Хроматик рок».

Хроматический рок: тип хэви-метала, характеризующийся тяжелой электроникой, простыми ритмами и жесткой лирикой.

Кибр ап: вживить максимальное количество имплантов перед тем, как перейти через Грань.

Терминал данных: информационный аппарат на углу улицы с экраном, NET портами и клавиатурой

Дорфы: синтетические эндорфины, препарат, который повышает восстановление, уменьшает утомляемость и вызывает «раш», что-то вроде второго дыхания.

Экзотика: человек биоскульптурированный с нечеловеческими элементами, такими как мех, длинные уши, клыки и т. д.

Фейс: Интерфейс. Подключение к киберпространству.

Флэтлайн: убивать. Мертвый человек или сломанная вещь.

Выйти в НОО: совершить путешествие на низкую околоземную орбиту, т. е. Посетить одну из ближних космических станций.

Гиро: маленькие вертолеты для одного или двух человек, используемые в основном органами и корпорациями для ударных операций.

Хэндр: псевдоним; рабочее имя, под которым вы появляетесь на улице.

Гидро: водородное топливо, которое использовалось для питания значительного количества автомобилей в 2000-х годах.

Инпут: девушка.

Клава: компьютерный интерфейс с ручными клавишами. Также терминал

Нэтран: взаимодействие с киберпространственной системой и взлом ее программ и элементов управления. Используется также для обозначения управления глобальной сетью до начала 4 ой войны корпораций.

Аутпут: парень.

Полимерный однострел: любой дешевый пластиковый пистолет, обычно калибром от 5 до 6 мм.

Позергэнг: любая группа, все члены которой любят необычный внешний вид, стиль или изменение тела.

Р.Э.Б.И.Д.С.: особенно смертоносная форма черного льда распространившегося по всему старому интернету после смерти их создателя, легенды нетранинга Рейча Бартмосса.

Рипердок: хирург, специализирующийся на имплантации нелегальных кибер-имплантов.

Ронин: внештатный убийца или наемник. Обычно считается ненадежным.

Самурай: Корпоративный убийца или наемник, нанятый для защиты собственности Корпорации или нанесения ударов по активам других Корпораций.

Слэмить: быть жестким; напасть на кого-то без причины.

Улица: где бы вы ни жили, поздно ночью. Также: субкультура; подземка.

Слафить: заниматься сексом. Также: забыть о чем-то.

ГЕЛИО ФРАЦО

2 ДУША И НОВЫЕ МАШИНЫ

Мир киберпанка — жестокое, опасное место, наполненное людьми, желающими оторвать к чертям твои конечности и сожрать их. Традиционные понятия добра и зла заменены понятием выгоды и целесообразности – делай то, что должен, чтобы выжить.

Новая Глава. Плохое Время. Красная Эпоха.

Сущая правда, когда атомная бомбардировка и ужасная война между корпорациями разорили те немногие остатки цивилизации, которые составляли бы неотъемлемую часть жизни общества, не будь войны.

Думай о Себе

Основное правило - думай о себе. Отличительная черта этой тёмной эпохи - выживание дело каждого. Но есть более разумное решение: сначала вы думаете о своих друзьях, команде, семье или клане. Если вы можете сами справиться, отлично. Но не рассчитывайте на это.

Персонажи киберпанка - выжившие в жестком, мрачном мире, вынуждены принимать неоднозначные решения. То, как они сделают этот выбор, повлияет на них, окажутся ли они злобными тварями, бродящими по разрушенному миру, или сохранят частичку своей человечности. Персонажи киберпанка - заложники сложившейся ситуации, старающиеся улучшить её (или, хотя бы, выжить), по возможности. Совершают ли они преступления, бросают вызов властям или устраивают революцию, типичные персонажи киберпанка – бунтари, у которых есть цель.

ВСЕГДА ДЕЙСТВУЙ НА ГРАНИ, ЭТО СУЩНОСТЬ КИБЕРПАНКА

ДЖОННИ СИЛВЕРХЕНД

Как Игрок Киберпанка

Взяв роль киберпанка, ты должен найти свою причину и идти с ней на баррикады. В этом суть киберпанка: отыгрывать персонажа с эдаким недовольным, цинично-идеалистичным стилем. Будь ты байкером с обветренной кожей и металлическими когтями или дебютантом в глянцевом журнале с новинками дизайнерской кибероптики, тебе придётся быть щёголем — неотъемлемая часть отыгрыша. Чтобы добиться сущности 2000-х годов, тебе необходимо освоить три понятия:

1) Стиль Превыше Сути

Неважно, насколько хорошо ты делаешь что-то, пока ты классно выглядишь, делая это. Если что-то идёт не так, делай вид, что именно так и задумывалось. Как правило, одежда и внешний вид не имеют значения в приключениях, но в этом мире кожаная куртка с бронированными накладками и зеркальные солнечные очки — серьёзный аргумент.

2) Мироощущение – это Всё

Так и есть. Думаешь, как опасный человек — являешься опасным человеком. Мыслишь, как слабак – ты и есть слабак. Помни: все в 2000-х годах имеют при себе смертоносную технику. Каждый персонаж в этом мире играет свою роль — лицо, которое человек проецирует во внешний мир так, словно оно реально. Они не будут впечатлены твоим новым умным оружием H&K, пока ты не ворвешься в клуб, выглядя так, будто знаешь, как его использовать, и просто ждёшь повода. Никогда не смотри на кого-либо, если не можешь унизить его своим «убийственным» взглядом. Используй свою лучшую улыбку: «Я плохой, а вы нет». Не сиди ровно в ожидании следующей работы — выходи на улицы, ходи по клубам и тусовкам. Убедись, что ты там, где начинается вечеринка.

3) Жизнь на Грани

Грань — это туманная зона сорвиголов и рисковых ублюдков. На грани ты рискуешь своими деньгами, своей репутацией и даже своей жизнью ради какого-то неясного принципа или большого куша. Как киберпанк, ты желаешь быть в центре событий, начать восстание, зажечь пламя. Участвуй в великих делах и сражайся во имя великих идей. Никогда не останавливайтесь, когда нужно продвигаться. Встань на пути бури и прими все опасности грудью. Никогда не играй слишком осторожно. Оставайся преданным Грани.

РОЛИ

Ядро Игровой Атмосферы Киберпанка

Даже после масштабной войны между мегакорпорациями, за которой последовала атомная бомбардировка, мир киберпанка представляет собой сочетание дикого, изысканного, современного и ретроградного. Красивые модные Техники якшаются с бронированными воинами дорог, все они тусуются в самых крытых клубах, самых грязных барах и на самых опасных улицах Найтсити после Холокоста.

Роли

В **Cyberpunk Red** есть девять ролей: Рокеры, Солосы, Нетраннеры, Корпораты, Техники, Копы, Фиксеры, Медиа и Кочевники.

ПРАВИЛА:

1)СТИЛЬ ПРЕВЫШЕ СУТИ

2)МИРООЩУЩЕНИЕ – ЭТО ВСЕ

3) ВСЕГДА ДЕЙСТВУЙ НА ГРАНИ

4) К ЧЕРТУ ЗАКОН.

РИППЕРДЖЕК

АЛЕКСАНДР ДУДАР

Рокеры

Мятежные рок-н-рольщики, использующие представления и риторику для борьбы с властями.

Солосы

Ассасины, телохранители, наземные убийцы и солдаты, которых можно нанять в новом мире беззакония.

Нетраннеры

Кибернетические мастера-хакеры мира постсетей и похитители мозговыносящих секретов.

Техники

Механики-отступники и врачи, которым всё равно что чинить, будь то мясо или металл.

Медиа

Журналисты, медиа-звезды и социальные авторитеты, рискующие всем ради правды.

Эта роль будет доступна в основной книге правил Cyberpunk Red.

Копы

Блюстители закона, патрулирующие опасные улицы и воины дорог в дозоре на шоссе.

Эта роль будет доступна в основной книге правил Cyberpunk Red.

Корпораты

Корпоративные брокеры и бизнес-рейдеры, которые сражаются за восстановление господства корпораций.

Эта роль будет доступна в основной книге правил Cyberpunk Red.

Фиксеры

Контрабандисты, дельцы, посредники и торговцы информацией на послевоенных улицах будущего.

Кочевники

Эксперты по транспортировке и настоящие воины дорог.

ВСТРЕЧАЙ СВОЕГО БЕГУЩЕГО ПО ЛЕЗВИЮ!

Чтобы играть в **Cyberpunk Red**, тебе понадобится персонаж. Выбери один из листов, которые идут в комплекте Стартера. Информация ниже расскажет, как читать лист. ßĉąĂ đĈĈ+ĈĈ, отмеченĈ красным ромбом, ãĉúđĂĈ тебе нужно проделать небольшую дополнительную работу, чтобы настроить персонажа и сделать его уникальным!

1 Основная информация

Имя персонажа, роль и портрет.

2 Характеристики

Характеристики персонажа, описаны на стр. 10. У тебя есть шесть возможных вариантов. Выбери из них или брось 1d6, чтобы случайным образом распределить характеристики персонажа.

3 ОЗ

Именно здесь ты будешь отслеживать урон, нанесённый своему персонажу. Чтобы узнать начальные значения Здоровья и Спасброска от смерти, см. таблицу на стр. 11.

4 Навыки

Навыки персонажа, описанные на стр. 12.

5 Броня

Каждый персонаж начинает игру в доспехах, которые защищают его от повреждений. См. стр. 41 для получения дополнительной информации.

6 Оружие

Оружие твоего персонажа. Некоторое можно оставить дома, другое кибернетически имплантировано. См. стр. 38.

7 Аугментации

Список кибернетики, которую твой персонаж установил в своё тело, и правила её использования в игре. См. стр. 18 для получения дополнительной информации.

8 Снаряжение

Важные предметы, с которыми твой персонаж начнёт игру. Не включает броню и оружие.

9 Жизненный Путь

Информация об истории, характере и целях твоего персонажа. Перейди на стр. 14 выбери для каждой кате-гории, либо брось 1d10 для случайного распределения.

Запомни, этот персонаж только твой! Ты всегда можешь изменить имя, пол и внешность, чтобы все соответствовало твоим убеждениям. Будь тем, кем хочешь быть на улицах найт сити!

Форти, Рокер

ROLL		ИНТ	РЕФ	ЛОВК	ТЕХН	КРУТ	ВОЛЯ	УДАЧ	ДВИЖ	ТЕЛО	ЭМП
1		5	8	5	4	9	8	6	6	10	6
2		5	10	6	3	9	10	6	6	10	4
3		6	10	5	3	9	10	7	5	8	5
4		6	9	5	6	9	9	5	6	8	4
5		5	10	6	3	10	10	6	6	8	4
6		6	10	7	4	8	10	5	7	9	5

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ	СЕРЬЕЗНЫЕ ТРАВМЫ	СПАС БРОСОК

ЫКИ

Атлетика (ЛОВК) +3	Драки (ЛОВК) +2	Концентрация (ВОЛЯ) +4
Образование (ИНТ) +2	Уклонение (ЛОВК) +5	Восприятие окр. (ЭМП) +5
Местн. эксперт (ИНТ) +5	Стрельба (РЕФ) +4	Восприятие (ИНТ) +3
Убеждение (КРУТ) +6	Игра на инстр. (ЭМП) +6	Ручное оружие (ЛОВК) +3

БРОНЯ

КЕВЛАР	
Защита головы	7
Защита тела	7

Оружие

Название	УРОН
Слайс & Дайс	2d6
Тяжелый пистолет	4d6

ПРЕДЫСТОРИЯ	
МОТИВАЦИЯ	
ЦЕЛИ	
ДРУЗЬЯ	
ВРАГИ	
ОТНОШЕНИЯ	
ЛИЧНОСТЬ	

АУГМЕНТАЦИИ	СНАРЯЖЕНИЕ
Кибераудио (усилитель слуха) Добавляет +1 к заданиям, где нужен слух	**Агент** Карманный аппарат, который выполняет функции компьютера и телефона.
Слайс & Дайс Одножильный кабель, вмонтированый в палец. Режет любой органический материал или пластик. Может быть использован удавка, резчик, или кнут.	**Гитара** Любимый Инструмент Форти и наиболее ценный предмет в инвентаре.

ПРАВИЛА СТАРТЕРА

Кто Такой Персонаж?

Персонаж — это роль, которую ты будешь играть в свободной импровизированной манере, в течение одной сессии. Например, если бы ваша партия устроила воссоздание фильма Касабланка, Рик Блейн был бы одним из персонажей. Как и Хамфри Богарт, человек, играющий Рика в этом приключении, попытается разыграть то, что, по его мнению, будет делать Персонаж в каждой сцене «фильма». Но что мешает Игроку сказать: «Ах! Когда нацистский офицер останавливает Рика в аэропорту, Рик использует лазерное зрение, чтобы расплавить оружие герра Штрассера»? Вот тут-то в игру и вступают правила. Чтобы убедиться, что все играют своих персонажей убедительно и честно, ГМ использует набор структурированных рекомендаций (подобных этим), чтобы сообщить игрокам, что возможно или невозможно в рамках мира. И чтобы установить руководящие принципы относительно того, что возможно для конкретного персонажа, ГМы начинают с очень мощного инструмента «Характеристики».

Что Такое Характеристики?

Характеристики – это числа, описывающие способности твоего персонажа по сравнению со всем остальным во вселенной. Все люди и существа могут быть описаны (или записаны) с помощью Характеристик. Это поможет сравнить способности персонажей, что важно для комфортной игры . Например, человек с помощью некоторой «Характеристикой» 5 может быть лучше в этом деле, чем человек с «Характеристикой» 4, но не так хорош, как человек с «Характеристикой» 6. Характеристики обычно расположены в диапазоне от 1 до 10.

В кампании Cyberpunk Red у персонажей будет десять основных характеристик, распределённых по четырём группам.

Ментальная Группа

Интеллект (ИНТ): насколько ты в целом умён. Как правило, это больше, чем чистый интеллект и включает в себя сообразительность, восприимчивость, внимательность и способность к обучению.

Сила воли (ВОЛЯ): твоя решимость и способность противостоять опасности и/или стрессу. Эта характеристика также представляет твою смелость и способность пережить долгие лишения.

Крутость (КРУТ): твоя способность впечатлять людей и влиять на них с помощью своего характера и харизмы; насколько хорошо ты ладишь с другими; как ты взаимодействуешь в социальных ситуациях.

Эмпатия (ЭМП): твоя способность взаимодействовать с людьми и заботиться о них, а также принимать их во внимание. Характеристика очень важна, так как компенсирует последствия киберпсихоза, смертельного психического заболевания, распространённого в тёмном будущем.

Боевая Группа

Техника (ТЕХН): Твоя способность использовать инструменты и механизмы. Это не то же самое, что рефлексы, поскольку охватывает сноровку пользования инструментами. Один персонаж может иметь высокую Технику, но не сможет перепрыгнуть через забор или жонглировать. С другой стороны, у другого могут быть высокие рефлексы, но он не сможет отремонтировать компьютер или починить автомобиль.

Рефлексы (РЕФ): Ваше время отклика и координация, которые необходимы при прицеливании, метании, жонглировании и т.д. У сценического фокусника, например, будет высокий показатель рефлекса. Самое главное: эта характеристика влияет на способность повреждать вещи.

Группа Фортуны

Удача (УДАЧ): уровень уважения богов случайности. При достаточно высокой удаче ты можешь склонить чашу весов в свою пользу: что касается механик игры, ты можешь применять очки этой Характеристики, чтобы компенсировать броски кубиков в свою пользу. Однако этот пул очков пополняется только в начале следующей игровой сессии.

Физическая Группа

Тело (ТЕЛО): твой размер, выносливость и способность оставаться в сознании благодаря физической массе, неуступчивости, структуре тела или другим качествам. Эта характеристика определяет, сколько урона ты можешь получить.

Ловкость (ЛОВК): твоя общая физическая компетентность в том, что касается балансировки, прыжков, подтягивания, боя и другой спортивной деятельности. У гимнастки была бы высокая Ловкость. Самое главное: эта характеристика может помочь персонажу избежать урона.

Движение (ДВИЖ): Твоя скорость движения: бег, прыжки, плавание и т.д.

Как Получить Свои Характеристики?

В основной книге правил Cyberpunk Red есть три способа генерации ваших характеристик.

Уличная Крыса (шаблоны)

Шаблоны — самый быстрый способ создания персонажа-киберпанка. Это предварительно сгенерированные наброски персонажей, где мы предоставляем компьютеру подбор значений характеристик, навыков и снаряжения для персонажей. Шаблоны являются хорошим способом для начинающего игрока: твои характеристики автоматически балансируются, чтобы создать оптимального персонажа для роли, которую ты хочешь сыграть, содержащих лишь пару важных выборов.

Это опция, которую мы будем использовать в этом Стартере, потому что она быстрая, простая и, что самое приятное, делает практически невозможным создание плохого персонажа.

Бунтарь (быстро и грязно)

В основной книге правил Cyberpunk Red быстрые и грязные персонажи создаются путем бросания кубиков и проверки результата по серии таблиц. Эта система обладает большей гибкостью, чем метод шаблона, но имеет меньше параметров и меньшую точность, чем метод Конструирования. Это хорошая система, которую можно использовать, когда ты уже сыграл пару игр и действительно желаешь расширить свои возможности, или когда знаешь систему, но не хочешь тратить много времени на подсчёт значений.

Полный Комплект (конструирование по пунктам)

Также в основной книге правил этот метод позволит тебе построить персонажа с нуля, используя пул очков персонажа, чтобы «купить» его характеристики, навыки, снаряжение и прочее. Хотя это самый гибкий метод, он также является самым трудоёмким и не рекомендуется для начинающих игроков.

Следующий Шаг: Очки Здоровья

Каждый персонаж в Cyberpunk Red имеет просчитанный показатель, известный как очки здоровья (ОЗ). Очки здоровья отражают желание персонажа жить и его физическое состояние. Когда персонаж получает урон от внешних источников, он вычитает этот урон из своих очков здоровья. По мере того, как очки здоровья персонажа достигают определенных порогов, появляются штрафы, которые отражают полученный урон, который делает персонажа физически медленнее и психически неуравновешенным. После того, как здоровье доходит до нуля, персонаж впадает в предсмертное состояние. Мы углубимся в пороги ран, штрафы и предсмертное состояние в разделе «Бой».

Сейчас ты можешь обратиться к таблице ниже, чтобы узнать, сколько очков жизни будет у твоего персонажа, где находится его порог серьёзного ранения и каков спасбросок от смерти.

Тело	ОЗ	Порог Ранения	Спас Бросок
2	10	5	2
3	15	8	3
4	20	10	4
5	25	13	5
6	30	15	6
7	35	18	7
8	40	20	8
9	45	23	9
10	50	25	10

ЭДДИ МЕНДОЗА

Навыки

Навыки — это то, что знает Персонаж или может сделать: они представляют твой уровень знаний и умений. Существует девять основных категорий умений:

Боевые навыки: способность сражаться в рукопашном бою или с оружием ближнего боя.

Навыки дальнобойного оружия: навыки использования оружия дальнего боя, например ружья или лука.

Навыки осведомлённости: твоё понимание окружающей среды, способность искать зацепки и т. д.

Навыки контроля: использование навыков, связанных с управлением транспортными средствами или верховой ездой.

Навыки тела: использование навыков, включающих физическую нагрузку, умения, выносливость и другие физические характеристики.

Социальные навыки: твоя способность сливаться с толпой, избегать социальных промахов и проявлять стиль и грацию. Также включает в себя способность убеждать других в беседе.

Технические навыки: профессиональные навыки и умения.

Навыки представления: актёрское мастерство, игра на музыкальных инструментах, спецэффекты, грим или другие сценические ремёсла.

Навыки Образования: Знания и навыки, основанные на формальном образовании / обучении.

Навыки обычно оцениваются от одного до десяти и используются в игровом процессе методом добавления уровня Навыка к уровню наиболее применимой характеристики. Навыки подобны характеристикам: у них есть диапазон эффективности, который зависит от того, сколько они стоят.

ЕСЛИ ТЫ ВПРАВДУ СОБРАЛСЯ ПОЙТИ ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ, ТЫ ДОЛЖЕН НАУЧИТЬСЯ ВЫЖИМАТЬ ВСЕ СОКИ ИЗ СВОЕГО ИНСТРУМЕНТАРИЯ

ЭТО ТРЕБУЕТ УМЕНИЯ. НЕ ДЕНЕГ.

ДЖОННИ СИЛВЕРХЭНД

Основные Навыки

Хорошая новость заключается в том, что каждый персонаж также получает в начале бесплатную стартовую группу умений, чтобы не быть совершенно беспомощным в новой для себя среде. Это базовые навыки.

Базовые навыки — вещи, общие для всех во всех культурах или периодах времени: восприятие, концентрация, образование, убеждение, лёгкая атлетика, обучение, знаток улиц (знание твоего региона), драка и уклонение. Они предоставляются бесплатно всем персонажам ГМом и имеют стартовый уровень 2.

Для персонажей Стартера: мы уже предоставили тебе базовые навыки, а также некоторые навыки, которые тебе нужно будет использовать согласно роли твоего персонажа. Ниже ты найдешь описания навыков, используемых в Стартере.

Боевые Навыки

Драка: базовое умение рукопашного боя и не только рукопашного. (ЛОВК)

Уклонение: базовое умение уклониться от удара тех, кто пытается ударить тебя. Этот навык используется для защиты, когда на тебя нападает кто-то, использующий кулаки, оружие ближнего боя или навыки меткой стрельбы. (ЛОВК)

Оружие ближнего боя: Использование различных типов оружия ближнего боя, таких как ножи, дубины, топоры, мечи, копья и т. д. (ЛОВК)

Навыки Дальнобойного Оружия

Меткая стрельба: способность использовать огнестрельное оружие: ружья, СМГ, винтовки, луки и т. д. (РЕФ)

Навыки Осведомлённости

Концентрация: способность сосредоточиться и сфокусироваться. Включает в себя различные возможности памяти и физиологический контроль над телом. (ВОЛЯ)

Восприятие: навык наблюдения, восприятия и обнаружения скрытых вещей (например, улик) и обнаружения лжи и эмоций. (ИНТ)

Отслеживание: способность следовать по следу, наблюдая за отпечатками, отметинами, сломанными ветками и т.д. (ИНТ)

Навыки Управления

Вождение: Вождение автомобилей, мотоциклов, джипов, грузовиков, танков, судов на воздушной подушке и других наземных транспортных средств. Как правило, этот навык должен быть приобретен для одного класса транспортных средств. (РЕФ)

НИЛ БРАНКУИНО

Навыки Тела:

Лёгкая атлетика: базовые навыки лёгкой атлетики: прыжки, бег, метание, плавание и т.д. (ЛОВК)

Скрытность: способность прятаться в тени, двигаться тихо или избегать обнаружения в боевых ситуациях. (ЛОВК)

Социальные Навыки

Взяточничество: Персонаж с этим навыком знает, когда подкупить кого-либо, как переломить его самоуважение и сколько предложить. (КРУТ)

Разговор: эта способность позволяет извлекать информацию из людей осторожным разговором. Использование этого навыка требует времени, и при провале проверки субъект понимает, что его охаживают ради получения информации. (ЭМП)

Восприятие личности: способность читать выражения лица и язык тела, распознавать ложь и узнавать, что человек чувствует. (ЭМП)

Допрос: способность насильно извлекать информацию из людей. Персонаж знает, как не оставлять следов, может судить, насколько близка жертва к смерти или насколько готова сломаться, виртуозно манипулирует людьми, чтобы раскрыть необходимую информацию. (КРУТ)

Убеждение: способность убеждать или влиять на людей. (КРУТ)

Технические Навыки

Базовые технологии: способность идентифицировать, понимать, ремонтировать и перепрошивать электронные устройства. (ТЕХН)

Кибертех: способность идентифицировать, разбираться, восстанавливать и перезаписывать кибернетические усовершенствования, конечности и импланты. (ТЕХН)

Первая помощь: способность помочь раненому, чтобы не дать ему умереть. (ТЕХН)

Навыки Выстплений

Игра на музыкальных инструментах: Умение играть на инструменте и писать музыку. (ЭМП)

Навыки Образования

Образование: общие знания, такие как математика, история, наука, обыденные вопросы или текущие события. (ИНТ)

Знание улиц: знание вашего окружения и различных фракций, как политических, так и криминальных. (ИНТ)

Ролевые Способности

В основной книге правил **Cyberpunk Red** каждая Роль будет иметь свои отличительные способности. Эти специальные способности представляют собой особые фишки, которые каждая Роль осваивает после нескольких лет в деле. Здесь мы дадим тебе представление о том, какими будут эти особые способности с помощью Ролевой способности Нетраннера: Интерфейс.

Интерфейс: Интерфейс — это Ролевая Способность, специально связанная с Ролью Нетраннера, которая позволяет им выполнять «Нетран» и проникать во многие локальные сети в мире Cyberpunk Red. Интерфейс предоставляет Нетраннерам доступ к Сети и определяет, насколько они эффективны в ней.

ГДЕ-ТО НЕПОДАЛЕКУ ЛЕЖИТ ПАРЕНЬ С ВЫЖЕННЫМИ МОЗГАМИ. ИНТЕРЕСНО. ИЩУТ ЛИ ЕГО ТЕЛО. ИНТЕРЕСНО. НАЙДУТ ЛИ МОЕ В ТАКОМ ЖЕ СОСТОЯНИИ...

СПАЙДЭР МЕРФИ

ANGELINA STROGANOVA

3 ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

«Я помню, она сказала мне, что родилась в Майами, примерно в 2004 году или около того ... Она была почти уверена, потому что она до сих пор помнит, каково это было, когда курс евро потряс Вашингтон, и ядерный снаряд почти попал по Тампе ...

У нее были такие невероятные голубые глаза — чистые и сияющие, как кристаллы, и улыбка из журнала мечты. Конечно, глаза были Teknics 2350s, и улыбка действительно была из журнала — отличная работа по биоскульптурированию. Неважно, насколько она была реальна в конце концов. Я все ещё сильно её люблю. Я из этих людей".

—Джонни Сильверхэнд

Это как вылезать из машины по клонированию (если клонирование, конечно, работает именно так).

Ты получаешь полусформированный кусок человека, капающий слизью. У тебя есть характеристики, может, смутное представление о том, каким должен быть твой персонаж, но больше ничего.

Итак, как ты превратишь эту заготовку человека в настоящего киберпанка?

Начнём с твоей предыстории. В основной книге правил Cyberpunk Red предыстория представляет собой блок-схему «сюжетных событий», разработанную, чтобы помочь тебе устроить своему персонажу-киберпанку прошлое в стиле «тёмного будущего». Его разделы охватывают твоё национальное и этническое происхождение, семью, друзей, врагов, личные привычки и даже ежегодные ключевые события. Это прежде всего руководство: если ты сталкиваешься с чем-то, что, по твоему мнению, не соответствует характеру твоего персонажа, смело изменяй путь по своему усмотрению.

В этом Стартере у тебя будет не так много вариантов, но ты по-прежнему будешь создавать полную предысторию для своего персонажа.

Помни: Киберпанк зависит от отыгрыша, так что используй информацию о своём жизненном пути. Это гарантированный генератор приключений.

Жизненный путь: усиление отыгрыша и наполнение истории персонажа с 1984 года.

Предыстория

В свои молодые годы ты унаследовал предысторию, полную боли, отчаяния или драмы. Выбери из списка ниже, или брось 1d10, чтобы определить, что это было.

1	Твоя семья потеряла всё из-за предательства.
2	Твоя семья потеряла всё из-за плохого управления.
3	Твоя семья была выселена или иным образом выгнана из своего родного дома / нации / корпорации.
4	Твоя семья в тюрьме, но ты на свободе.
5	Твоя семья исчезла. Ты единственный остался.
6	Твоя семья была убита, и ты был единственным выжившим.
7	Твоя семья вовлечена в долгосрочную тайную группу, организацию или объединение, такое как преступная семья или революционная ячейка.
8	Твоя семья была развеяна по ветру из-за несчастья.
9	Твоя семья проклята наследственной враждой, которая длится в течение нескольких поколений.
10	Ты являешься наследником семейного долга: ты должен выполнить этот долг, прежде чем продолжишь свою жизнь.

Мотивация

Что тобой движет? Что заставляет тебя просыпаться по утрам? Выбери или брось 1d10.

1	Деньги
2	Честь
3	Твое слово
4	Честность
5	Знание
6	Месть
7	Любовь
8	Сила
9	Желание хорошо провести время
10	Дружба

Цели

Чего ты хочешь от жизни? Какова твоя конечная цель? Выбери или брось 1d10.

1	Избавиться от плохой репутации.
2	Получить власть и контроль.
3	Покинуть улицы, чего бы это не стоило.
4	Причинить боль и страдания всем, кто разозлил тебя.
5	Жить своей прошлой жизнью и постараться забыть об этом.
6	Выследить тех, кто несет ответственность за твою жизнь, и заставить их заплатить.
7	Получить то, что по праву принадлежит тебе.
8	Спасти, если это возможно, кого-либо ещё, кто связан с твоим прошлым
9	Получить славу и признание.
10	Стать устрашающим и уважаемым.

ЖИЗНЕННЫЙ ПУТЬ

Друзья

Тебе повезло завести нового друга (редкое явление в мире киберпанка). Брось 1d10 и вычти 7, чтобы узнать, сколько у тебя друзей. Для каждого друга сделай выбор или брось 1d10, чтобы понять, кто он.

1	Как старший брат для тебя
2	Как младший брат для тебя
3	Учитель или наставник
4	Партнёр или сотрудник
5	Бывший любовник
6	Старый враг
7	Он тебе как родитель
8	Старый друг детства
9	Родственник
10	Кто-то с общими интересами

Враги

Ты перешёл кому-то дорогу. Враги — это образ жизни в киберпанке, так что не пропускай этот шаг. Брось 1d10 и вычти 5, чтобы увидеть, сколько у тебя врагов. Для каждого врага сделай выбор или брось 1d10, чтобы понять, кто он.

1	Бывший друг
2	Бывший любовник
3	Родственник
4	Враг детства
5	Человек, работавший на тебя
6	Человек, на которого ты работал
7	Партнер или коллега
8	Член банды
9	Работник корпорации
10	Представитель правительства

Личность

Какая твоя особенность? Выбери или брось 1d10.

1	Застенчивый и скрытный
2	Мятежный, антисоциальный, жестокий
3	Высокомерный, гордый и отчуждённый
4	Унылый, опрометчивый и упрямый
5	Придирчивый, суетливый и нервный
6	Уравновешенный и серьёзный
7	Глупый и пустоголовый
8	Подлый и обманывающий
9	Интеллектуальный и независимый
10	Дружелюбный и общительный

Отношения

Трагический роман. Потому что, если бы все были счастливы, это был бы не киберпанк, не так ли? Выбери или брось 1d10.

1	Твой любовник погиб в результате несчастного случая.
2	Твой любовник загадочно исчез.
3	Просто не срослось.
4	Между тобой и твоим любовником возникла личная цель или вендетта.
5	Твой любовник был похищен.
6	Твой любовник сошёл с ума.
7	Твой любовник покончил с собой.
8	Твой любовник был убит в бою.
9	Соперник исключил тебя из игры.
10	Твой любовник находится в тюрьме или в ссылке.

В БУДУЩЕМ НЕВОЗМОЖНО УБЕЖАТЬ ОТ СЕБЯ

ЛИЛИЯ МАККЕЛАН, НЕТВОРК 54

АЛЕКСАНДР ДУДАР

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ЖИЗНЕННОГО ПУТИ

Выбор Жизненного Пути Мувера.

Он выбрал:

ПРЕДЫСТОРИЯ	*6: Твоя семья была убита, и ты был единственным выжившим.*
МОТИВАЦИЯ	*6: Месть.*
ЦЕЛИ	*5: Жить своей прошлой жизнью и постараться забыть об этом.*
ДРУЗЬЯ	*1 Друг.* *2: Как младший брат для тебя.*
ВРАЧИ	*2 Врага.* *5: Человек, работавший на тебя.* *4: Враг детства.*
ОТНОШЕНИЯ	*8: Твой любовник был убит в бою.*
ЛИЧНОСТЬ	*9: Интеллектуальный и независимый.*

Что Это Может Значить Для Игрока

Вся семья Мувера была убита, и он единственный кто выжил в тот день. Он вырос высокомерным, гордым и отчуждённым человеком. Со временем он нашел подругу, которая была для него как младшая сестра. Он также завел себе двух врагов: идин из них враг детства, а другой его бывший напарник с которым начались проблемы. Его любовная жизнь отстой: его возлюбленная погибла в уличной перестрелке. В этой истории Мувером движет прежде всего месть, но, когда он отомстит за смерть своей возлюбленной, цель его жизни свершится, и он постарается начать новую жизнь и забыть свое темное прошлое.

Для ГМа Это Также Хорошо

Хороший ГМ также может получить массу удовольствия, используя Жизненный путь в качестве трамплина для целой серии приключений. «Сестру» Мувера мог похитить его старый друг детства, который всегда ненавидел тот факт, что Мувер и его «сестра» были близки. Мувер может узнать, что его любимая сфабриковала свою смерть и теперь живет с другим его врагом. Грубый и высокомерный характер Мувера, возможно, подарил ему грязную Репутацию на улице, и теперь кто-то хочет его убить. Семья Мувера, возможно, была связана длительной враждой, и теперь парень, который убил их, надеется навсегда стереть с лица Земли весь род Мувера.

СЕБАСТЬЯН ЖМУД

4 ДОБАВИМ КИБЕРНЕТИКИ ПАНКАМ

Забудь всё, что ты когда-либо знал о киборгах. Всё.

Это 2000-е годы. Сегодня киборги в моде. Их кибернетика разработана для повседневного образа жизни. Имплантированы ли в их нервную систему чипы для лучшей игры в теннис или биотехнологическое мини-оружие для личной защиты, киборги 2000х на передовом крае высокотехнологичной жизни.

Стиль Превыше Всего

Но киборги не обязательно выглядят как ходячие танки. Кибер-технологии могут быть более органичными, менее очевидными. Ты должен интегрировать свои новые аугментации, стать с ними одним целым. Либо хищник, либо добыча, и чем быстрее ты научишься стирать грань между двумя ипостасями, тем дольше ты проживешь.

И в этом суть: выживание.

Кибермода

Модно и стильно иметь на своём теле высокотехнологичные киберимпланты. Если ты можешь себе это позволить, вероятно, у тебя уже есть хотя бы пара «улучшений»: несколько программных чипов, установленных в нервную систему для работы с компьютером, свой встроенный ежедневник (например, некогда популярный чип Daytimer ™) и улучшение рефлексов для игры в теннис. Если ты работаешь в киберпространстве, возможно, у тебя есть интерфейсные разъёмы для ментального управления компьютерами и автомобилями. Возможно, твои глаза — это кибероптика с функцией записи и моднейшим оттенком радужной оболочки (полихромная в этом году), или твой слух улучшен для прослушивания сплетен высшего света.

Если твоя работа связана с охранными предприятиями или боевыми операциями (а большинство профессий 2000-х годов имеют, по крайней мере, какой-то тип боевой подготовки), у тебя, вероятно, есть два или три типа боевого программного обеспечения, а также разъёмы и интерфейсы для умного оружия. Если ты Соло, у тебя наверняка заменена одна или несколько конечностей боевыми аугментациями, что позволяет прятать различные инструменты и оружие в своём теле, а также дает преимущество в скорости и силе.

Будучи киберпанком, ты возжелаешь получить больше этих захватывающих, дорогих и современных технологий. И «дорогих» — это ключевое слово. Средний аугментированный Персонаж, скажем, имеющий кибероптику (инфракрасное зрение и прицеливание), усиление рефлексов, одну цельнохромированную руку с пистолетом-пулеметом калибра 25, интерфейсные разъёмы и микропрограммы для Драки, Вождения и оказания Первой помощи — это инвестиции в десятки тысяч евро.

Конечно, амбициозный Панк уже знает по крайней мере двадцать пять способов (большинство из них незаконные), чтобы собрать такую ничтожную сумму.

Но прежде, чем начать загрузку, есть одна загвоздка

Киберпсихоз

Киберпсихоз — это диссоциативное расстройство, которое возникает, когда человек с ранее существовавшими психопатическими отклонениями усиливает себя через кибернетику до такой степени, что видит себя или других не как живые, разумные организмы, а просто как совокупность заменяемых частей. Общие симптомы киберпсихоза включают отсутствие самосохранения, полное пренебрежение к окружающим, плохой импульсный контроль и вспышки агрессии.

Кибернетика, устанавливаемая в терапевтических целях, включая замену конечностей, и предписанные медицинские устройства, а также кибер-программное обеспечение, используемое как часть операции по коррекции пола, не способствует развитию киберпсихоза. Никто не воспринимает как серьёзную кибернетику лёгкие татуировки или техно-волосы. Только кибернетика, используемая для замены полностью функциональных частей тела или улучшения, выводящие человека за рамки возможного, могут подтолкнуть грани киберпсихоза. Но даже тогда их можно вылечить, используя ряд терапевтических методов.

Психо Сквад

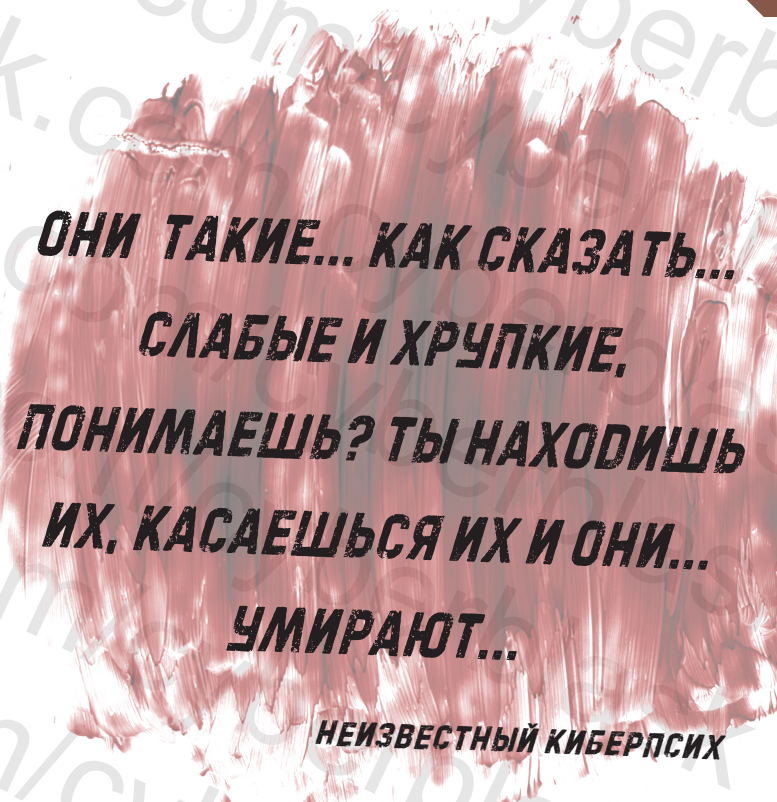
Киберпсихоз – довольно серьёзная проблема тёмного будущего. Государство спонсирует терапию, но самой сложной частью остаётся доставка пациента в кабинет психолога. Что бы ты сделал, если бы бронированный металлом кибернетизированный маньяк начал без разбора убивать людей? Если бы ты был правительством, то наверняка организовал бы специальную группу профессиональных полицейских, выполняющих одну задачу: выслеживать, захватывать или убивать опасных киберпсихов.

Кибер-отряды распространены в большинстве городских полицейских управлений и называются С-СВЭТ (Кибернетический отряд Спецвооружения и Тактики), ПСИХЭ-ДИВ, СИБ-Энфорсмент и МАКС-ТАК (тактическое подразделение максимальной силы). Они имеют лучшее вооружение и броню, технику для связи и транспортные средства. Большинство из них носят оружие, имеющее класс лёгкой пушки и выше. Они, по природе своей, не очень хорошие люди.

Теперь ты знаешь. Живи осторожно. Береги свой разум.

Не время для психоза ...

Мы не будем вдаваться в то, как киберпсихоз работает, в Стартере — он сам по себе стоит целой главы. И, чтобы полностью избежать этой проблемы, мы заранее разработали ваших персонажей Стартера. Но знать об этом важно, потому что никогда не угадаешь, когда кто-то рядом сорвётся в пропасть кибербезумия, а тебе придётся иметь дело с жаждущим смерти ходячим танком.



КИБЕРТЕХНОЛОГИИ

Кибертехнологии можно приобрести почти где угодно. Некоторые медицинские процедуры просты: хирургические операции с небольшими вмешательствами, предлагаемые в торговых центрах (Б одишейп, Фэшн/Фюжн и Партс н' Програмс — три популярных сетевых магазина) или прямые медицинские центры (Докс. Ар Ас ™). Обзавестись таким имплантом также просто, как сделать пирсинг. Ты даже можешь получить обновления и улучшения, подключаемые к старому оборудованию, по цене новых деталей, что позволяет начинать с малого (« раздетого» или « экономичного») и добавлять по мере необходимости.

Таблица Аугментаций

Кибернетика	Описание
Кибераудио (усиленный слух)	Добавляет +1 к любой проверке, связанной со звуком.
Кибераудио (радиосвязь)	Микро радиоимплант, даёт возможность взаимодействовать с любым приёмником на той же полосе частот на расстоянии до 1 мили / 1,6 км.
Кибероптика (камера)	Видео может быть записано на встроенный чип и загружено на рекордер или агент.
Кибероптика (сумеречное зрение)	Ты можешь ясно видеть в тусклом свете (слабый лунный свет, далёкие уличные фонари)..
Кибероптика (прицел)	Встроенный прицел позволяет добавить +1 к прицеливанию.
Разъёмы интерфейса	Разъёмы, которые позволяют пользователю взаимодействовать с техникой и кибертехникой.
Усиление рефлексов (ускорение)	Твои рефлексы усилены на пять полных ходов (+3 к проверкам инициативы), до того, как усиление закончится. Затем ты должен подождать 2 хода до перезагрузки.

Кибераудио

Системы кибераудио встраиваются в слуховые нервы и речевые центры мозга. Это улучшение затрагивает оба уха и часто также включает субвокальный микрофон на сосцевидной кости. Не даёт видимых изменений во внешнем ухе, хотя некоторые киберпанки заменяют внешнее ухо набором механических датчиков для максимального эффекта.

Усиленный слух: эта система улучшает слух и распознавание звука, добавляя +1 к любой проверке восприятия звука.

Радиосвязь: микроминиатюрный радиоприёмопередатчик, обычно устанавливаемый у основания черепа и использующий твои пломбы в качестве антенн. Активируется при резком щелчке зубами. Чтобы говорить, просто шепчите (бормочите себе под нос). Приём осуществляется одним из двух способов: 1) приёмник непосредственно колеблет сосцевидную кость, создавая ощущение, что кто-то говорит жестяным голосом в затылке, или 2) связанные с опцией кибероптики Marquee, входящие сообщения высвечиваются в верхний край твоего поля зрения, как красные движущиеся строки. С точки зрения игры, радио-имплант дает возможность общаться с любым приёмником на той же частоте в диапазоне до 1 мили. Это также означает, что ты время от времени получаешь чьи-то радиосообщения.

Кибероптика

Сочетание цифрового процессора и камеры, кибероптика является заменой для нормальных глаз. Киберзрение похоже на обычное зрение, только лучше. Цвета ярче, изображения чётче. И это только
начало.

Кибероптика может выглядеть точно так же, как обычные глаза, хотя доступно большее разнообразие цветов (янтарный, белый, бордовый и фиолетовый очень популярны). Некоторые версии являются прозрачными, с блеском или огнями, циркулирующими внутри них. Другие суперхромированы для более « кибер»взгляда или могут менять цвет глаз по желанию, чтобы соответствовать одежде и обстановке. У некоторых даже есть крошечные дизайнерские логотипы вокруг радужной оболочки. Кибердобавки (камера или оружие) обычно встраиваются спереди, при этом радужка открывается.

Цифровая камера: эта кибероптическая камера занимает два дополнительных места. Видео может быть записано на встроенный цифровой чип и загружено через интерфейсные кабели на внешний рекордер, внутренний рекордер или внутренний ЖК-экран.

Сумеречное зрение: позволяет пользователю чётко видеть при слабом освещении, вплоть до очень слабого лунного света или дальних уличных фонарей.

Увеличивающий прицел: проецирует прицел на зрачок. Область прицеливания будет считывать дальность до конкретных объектов, скорость перемещения, направление и размер, а также предоставит несколько типов прицела. При подключении к оружию прицел будет сопоставлять датчики прицеливания ружья с тем, на что вы смотрите, а затем замигает «сигнал готовности», когда цель будет в прицеле. С точки зрения игры, эта опция позволяет добавить +1 к проверкам меткой стрельбы.

Разъёмы интерфейса

Это основа культуры **киберпанка**. Обычно установленные в костях запястья, позвоночника или черепа, они подключаются к основным нервным узлам и взаимодействуют с нейронным процессором для отправки и приёма сигналов. Большинство людей носят штекеры на запястьях для простоты использования. Иногда настоящие кибертехники устанавливают их в виски (головной разъём), прямо за ушами (так называемый Франкенштейн) или в заднюю часть головы (голова марионетки). Некоторые закрывают их серебряными или золотыми колпачками, другие —повязками. Как всегда, вопрос стиля.

Усилители рефлексов

Это специализированные сопроцессоры ТРК, которые усиливают и ускоряют обработку сигналов. Самым большим преимуществом

НИЛ БРАНКУИНО

преимуществом усиления Рефлексов является способность увеличивать проверки инициативы персонажа в бою.

Ускорение (также известно как Сандевистан) включается только при желании, устраняя необходимость приспосабливать всю свою жизнь к нечеловечески быстрому времени реакции. Персонаж должен сначала произнести ментальное командное слово перед активацией усилителя, а затем подождать один ход, прежде чем эффект начнёт действовать. Ты будешь усилен на пять полных раундов (+3 к проверкам инициативы), прежде чем усиление отключится. Затем ты должен снова произнести команду и подождать два хода, прежде чем вернуться в усиленное состояние.

КИБЕР-КОНЕЧНОСТИ

Когда обычный человек думает о киборгах, он представляет искусственные конечности: жужжащие сияющие металлические конструкции из стали, проволоки и микросхем. Хотя настоящие руки, ноги и органы можно легко выращивать в биоаквариумах или заменять из банков органов по гораздо более низкой цене, искусственные конечности по-прежнему являются популярным увлечением киберпанков. Они украшены хромом, аэрографом, драгоценными камнями, подсветкой и созданы в погоне за настоящим кибертехническим шиком.

При всей дизайнерской моде стандартная киберконечность – это каркас из алюминия и стали с искусственными миомаропластическими мышцами, контролирующими движение. Стыки из нержавеющей стали. Киберконечности подключаются к специальному разъёму нервного интерфейса, установленному в плоти на стыке с конечностью, в то время как основной блок соединён с манжетой из металла и пластика вокруг «мясной» части конечности. Манжета обычно располагается на верхней части бицепса/бедра или локтя/колена; однако, руки также могут быть прикреплены к искусственному плечу и закреплены на внешнем держателе руки.

Таблица киберконечностей

Конечности	Описание	Урон
Киберрука (Кибер Оружие)	Кибероружие скрыто в руке.	Xd6*
Кибернога (парные прыжковые ускорители)	Вы можете прыгнуть на 6 м/я вверх или в длину до 8 м/я.	-

* Сколько урона d6 зависит от оружия.

Киберконечности: Мифы и Реальность

Популярный миф о киберконечностях заключается в том, что они позволяют своим владельцам совершать всевозможные супергеройские подвиги. В некотором смысле, это правда: киберконечности могут быть разработаны с повышенной силой и скоростью, используя синтетические мышечные волокна и силиконовые чипы. Но чего ты не найдёшь, так это людей, бегущих со скоростью двести миль в час, сгибающих стальные прутья руками или бросающихся Фольксвагенами. Почему ты не можешь поднимать машины и разбивать стены, как киборги в комиксах? Простая физиология. Аугментированная конечность должна быть способна работать согласованно с остальными «мясными» частями тела. Но в определённых пределах киберэкипированный человек может сделать довольно впечатляющие трюки на вечеринке:

Боль

Киберруки никогда не устают, позволяя владельцу висеть на высоких уступах бесконечно долго. Ты можешь отключить сенсорные датчики одним мысленным щелчком, забывая о боли и позволяя выполнять такие действия, как попадание в бушующий огонь или купание в резервуарах с жидким азотом. Огнестрельное ранение в киберконечность не вызывает боли.

Урон

Киберконечности могут получать (и наносить) огромное количество урона, настолько большое, что к ними относятся как к оружию в ближнем бою. Все киберконечности могут получить до 20 пунктов структурного повреждения, прежде чем станут бесполезными, и до 30 общих пунктов урона, прежде чем будут уничтожены. Атака киберрукой использует навык драки, но наносит 1d6 урона, как оружие ближнего боя (см. стр 40).

Разрушение

Кибернетическая рука использует синтетические мышечные волокна вместо плоти и крови. Они не устают и не чувствуют боли. Они также намного сильнее, чем обычные мышечные ткани. Это дает киберруке огромную силу захвата. Все киберконечности позволяют

легко пробивать лёгкие металлы, дерево и пластик. Они позволяют стереть стекло и пластик в пыль (хотя они не могут сжать куски угля в алмазы!). В бою любая сокрушительная хватка киберруки — это действие Удушья (см. стр. 24), которое наносит 2d6 урона вместо урона ТЕЛА.

Прыжковые ускорители

Киберноги используют мощные поршни и сервоприводы, поддерживаемые пучками синтетических мышц. С парой ты можешь прыгать на огромные расстояния. Персонажи с парными кибер-ногами могут прыгнуть на 6 м/я вверх или в длину до 8 м/я

ЧЕРНЫЙ РЫНОК КИБЕРНЕТИКИ

Кибернетика, которую нельзя купить в магазине, также известна как Кибернетика черного рынка. Эта кибернетика может быть приобретена только через криминальные контакты и установлена дорогостоящими подпольными медтехниками, известными как риппердоки. Кибертехника чёрного рынка часто опасна, плохо установлена и довольно дорогая. Но, эй, мы все здесь взрослые детки, и кроме того, ты знаешь, что делать с Риппердоком, который не воспринимает тебя всерьёз, верно?

Черный Рынок Кибернетики Таблицы

Кибероружие	Описание	Урон
Биг Накс (парное)	Усиленные кости костяшек, придающие кулакам ударную силу латунных кастетов.	2d6
Рипперы (парное)	Трехдюймовые карбостеклянные когти в пальцах для кромсания или нанесения ударов.	2d6
Слайс & Дайс (одиночное)	Мономолекулярная проволока, встраиваемая в один палец, прорезает любой органический материал или пластик. Может использоваться как гарроте или резак.	2d6

Кибероружие

На вершине лучших лотов Черного рынка находится Кибероружие: скрытые инструменты убийства, которые можно спрятать под кожей до момента, когда возникнет желание кого-то убрать. Кибероружие обычно недоступно на обычном рынке (единственными исключениями являются scratchers и vampires), и для его покупки обычно требуется спуститься в местную боевую зону, найти Фиксера и заплатить много евро уродливым, противным и жестоким людям, которые обычно смотрят на тебя как на набор органов на продажу.

Кибер-ублюдки, конечно же, тянутся к кибер-оружию как нарики к лунной пыли.

Рипперы: два верхних сустава каждого пальца заменены оболочкой из металла и пластика, в которой размещены трёхдюймовые карбо-стеклянные когти. Rippers можно удлинить руками в кошачьем стиле. Большинство людей носят накладные ногти на своих Rippers, что затрудняет их обнаружение (задача ЗС18). Rippers режут во всех направлениях.

Биг Накс: Усиленные костяшки, дающие кулаку ударную силу пары латунных кастетов.

Слайс Эн' Дайс: катушка из моноволокна, закрёпленная на конце одного пальца, утяжеленная ложным ногтем для комфортного управления. Мономолекулярная проволока прорежет практически любой органический материал и большинство пластиков. Может использоваться как гарроте или резак.

ТЕБЕ НЕ БУДЕТ БОЛЬНО. РАЗВЕ ЧТО, СОВСЕМ НЕМНОГО. ВО ВЕСЬ ГОЛОС' МОЖНО УЖЕ? КАК Я ДОЛЖЕН ВЫТАЩИТЬ ИЗ ТЕБЯ ЭТУ ДРЯНЬ, ЕСЛИ ТЫ ПРОДОЛЖАЕШЬ ДЕРГАТЬСЯ КАК ЭПИЛЕПТИК?

СЦЕНА У СЭВЭДЖ ДОКТОРА

ГЕЛИО ФРАЦО

5 ПОКОНЧИМ С ЭТИМ

В ролевой игре «доска» — это твоё воображение; ГМ описывает окружение, а ты должен представить себе, где всё находится, исходя из этих описаний (хотя карты и миниатюры иногда используются в качестве наглядных пособий в более сложных ситуациях).

Опустим Занавес

Есть несколько основных правил для этого ментального ландшафта. Во-первых, если твой персонаж может увидеть что-то невооружённым глазом или в прицел оружия, ты можешь взаимодействовать с этим. Если на пути есть препятствие, это что-то считается заблокированным, и ты не можешь с ним взаимодействовать. Если оно расположено перед тобой, ты можешь столкнуться с ним и, возможно, взаимодействовать. Наконец, если оно находится в пределах досягаемости (2 метра), ты также можешь прикоснуться к нему; в противном случае тебе потребуется использовать более длинный инструмент, оружие или какой-либо другой метод, чтобы улучшить досягаемость.

Это подводит нас к теме измерения. В Киберпанке мы измеряем все в метрах или ярдах (и относимся к ним взаимозаменяемо; разница составляет всего около 2 дюймов). Одна из причин, по которой мы это делаем, заключается в том, что нам не нужно менять измерения между метрической и английской системами. Это также хорошо соотносится со стандартным персонажем 6 футов роста.

Правило: мы используем М/Ярды для всего

Если вы используете сетку и миниатюры, каждый квадрат соответствует 2 метрам/ярдам

Дистанция, Передвижение

Как правило, в **киберпанке** используются две шкалы движения. Первая шкала — «**образное движение**»: сравнивается характеристика ДВИЖ одного персонажа с характеристикой ДВИЖ другого, чтобы определить, кто быстрее в целом. Это лучше всего подходит для простых состязаний с постоянной скоростью, таких как бег.

Также есть буквальное движение: мера фактического расстояния, используемого в бою и при использовании миниатюр. **Каждый ход персонаж получает действие перемещения, которое можно использовать только для перемещения на количество м/ярдов, равное его перемещению x2, или на число квадратов, равное его перемещению, которое может включать в себя перемещение по диагонали.** Действия перемещения, а также все другие действия, которые персонаж может выполнять на ходу, будут объяснены позже в разделе «Твой ход».

Таблица приблизительной скорости

Вид Передвижения	М/ч	Км/ч
Ходьба	2.5	4
Бег	5	11
Наземный Транспорт (Машины, мотобайки)	100	160
Воздушный Транспорт (Вертолеты, Аэрогиры)	200	322

Время Ролевой Игры, Время Боя, Инициатива

Киберпанк использует два способа измерения времени. Первый — **игровое время**, работает так же, как и в реальной жизни. Второй способ – **боевое время**, гораздо более требовательный. **Боевые сцены делятся на ходы, каждый из которых занимает примерно 3 секунды. Количество времени, которое требуется каждой сущности, участвующей в бою, чтобы выполнить Ход, называется Раундом.**

Когда начинается бой, каждый бросает Инициативу

Инициатива = Реф + 1d10

Все участники боя располагаются в соответствии с их броском Инициативы в очередь по инициативе в порядке убывания. Разрешите конфликты, при равных значениях инициативы, выполнив дополнительный бросок. Бой проходит в порядке очереди, каждый персонаж в очереди получает Ход. Когда очередь кончается, все предыдущие действия начинаются сначала в новом раунде.

В твой Ход

Твой ход =

1 Действие перемещения + 1 Базовое действие*

** Часто называют просто действием*

Каждый ход персонаж получает одно действие перемещения и одно действие

Действие перемещения

Каждый ход персонаж получает действие перемещения, которое можно использовать только для перемещения на количество м/ярд, равное его перемещению x2, или на число квадратов, равное его перемещению, которое может включать в себя перемещение по диагонали.

Базовое действие

Основные действия — это хлеб с маслом каждого твоего хода. Умение использовать их позволит тебе сделать гораздо больше, чем банально **атаковать** врага в свой ход в бою. Ты сможешь **душить** охранника, которого ты **схватил** в последний ход, таща его тело за укрытие. Ты сможешь скоординировать стратегию с остальной частью своей команды, используя действие **удержания**, чтобы получить преимущество перед толпой противников. Ты будешь в состоянии пройти по лезвию, как никто другой. Не позволь названию обмануть тебя. Основные действия — это любые действия.

- **Атака**

Используй базовое действие для дистанционной атаки или в рукопашном бою.

Посмотрите боевую систему (стр. 37) для получения информации о том, как сделать атаку.

- **Захват**

Хватай и держи врага или возьми предмет, который он несёт, или избегай захвата. **Ты и твоя цель на расстоянии руки, ЛОВК + навык драки или навык легкой атлетики + 1d10**. И Атакующий, и Защитник используют тот навык, который им удобнее. Если Атакующий побеждает, он может либо схватить Защитника, либо взять предмет (оружие, молочный коктейль и т. д.), Который несёт Защитник (но не броню, которую он носит), в свободную руку. Если Атакующий побеждает и выбирает захватить Защитника, оба персонажа теперь считаются находящимися в Захвате и получают -3 ко всем проверкам, пока они остаются в Захвате. Во время захвата Защитник не может использовать своё действие перемещения и перетаскивается атакующим всякий раз, когда атакующий выполняет свое действие перемещения. **Атакующий может завершить захват в любое время, не используя какое-либо действие, но Защитник или любой другой персонаж должен потратить действие и выполнить проверку против Атакующего, чтобы прервать захват**. Когда ты пытаешься сбежать из захвата, ты считаешься Атакующим для Защитника, держащего твоё горло.

- **Удушение**

Если ты в настоящий момент являешься Атакующим в Захвате, **ты можешь использовать Действие, чтобы задушить Защитника, которого ты держишь, используя свой навык ТЕЛА как урон непосредственно на его очки здоровья. Этот урон ИГНОРИРУЕТ броню Защитника, но не понижает ПБ его брони.**

МУЗЫКА ВСЕГДА ОПИРАЕТСЯ НА КЛАССИЧЕСКОЕ ПРАВИЛО. АКС, ОТНОШЕНИЕ И ПУБЛИКА.

КЭРРИ ЕВРОЮН

- **Бросок**

Брось человека, которого ты схватил, или предмет, который держишь. Если ты в настоящий момент являешься Атакующим в Захвате, ты можешь использовать **Действие, чтобы бросить его на землю, нанося свой навык ТЕЛО, как урон, непосредственно на его очки здоровья. Этот урон игнорирует броню Защитника, не понижая ПБ его брони**. Бросок твоей цели завершит вашу схватку с ним (освобождая вас обоих от -3 для всех Проверок, наложенных тем, что вы являлись участниками схватки), и оставляет его **Лежащим, неспособными использовать своё Действие Перемещения, пока он не используют своё Основное Действие чтобы встать.**

Ты также можешь использовать это действие, чтобы бросить объект, который ты держишь, на максимальное расстояние в м/ярд, равное твоему ТЕЛО. Если вы используете сетку: половина твоего ТЕЛА в квадратах, округляя вверх. Поскольку в этом стартере особо нечего бросать (нет гранат, метательных ножей), мастер определяет, какой урон нанесёт ваш импровизированный брошенный объект, и может ли он повредить бронированную цель. Это может просто взбесить ее. В полной игре будут забавные вещи, которые можно бросить в людей.

- **Встать**

Используй Основное Действие, чтобы встать из положения лёжа.

Пока ты лежишь, ты не можешь использовать действие Перемещения.

- **Бег**

Используй Базовое действие, чтобы выполнить дополнительное действие перемещения.

Если ты не можешь сейчас использовать действие перемещения, то ты не можешь бежать.

- **Использование Навыка**

Используй Действие, чтобы применить один из своих Навыков и попытаться быстро решить задачу (максимум 3 секунды). Если ГМ решит, что предложенное тобой действие займет больше 3 сек., и ты все еще хочешь его выполнить, ты можешь тратить Основное действие каждый ход, чтобы попытаться выполнить его, делая проверку только когда ты закончил это задание. Решение задач описывается в разделе «Выполнение действий с помощью навыков», приведённом далее в этом разделе.

- **Использование Объектов**

Вытаскивание легкодоступного оружия не является действием, если у тебя есть свободная рука.

Используй это Действие для использования/манипулирования/ захвата любого другого объекта способом, который не требует использования Навыка и не описываются другими Действиями, но всё же требует меньше 3 секунд. Используй это для таких действий, как открытие двери, смены удерживаемого ружья на штурмовую винтовку, висящую на спине, поднятие оружия с пола, нажатие кнопки на детонаторе или откусывание куска пиццы. Твой ход составляет всего 3 секунды, поэтому, если ты хочешь выполнить простую задачу, которая занимает больше времени в бою, тебе нужно будет использовать это действие каждый ход.

- **Выполнение действий в сети**

Только Нетраннер может выполнять Сетевые действия, которые они могут выполнять вместо обычных действий в свой ход.

Большинство Нетраннеров могут даже совершить несколько сетевых действий за один ход! Действия в Сети описаны в разделе Нетраннинг, стр 29

- **Отложенное Действие**

В бою Персонаж может использовать это Действие, чтобы придержать одно своё Базовое Действие до тех пор, пока очередность ходов не дойдёт до определённого участника. Когда это время наступит, ты сможешь либо выполнить выбранное Основное действие, либо полностью отказаться от него. Ты не можешь проводить действие в нескольких раундах. Ты не можешь изменить своё мнение о том, когда в очереди инициатив выполнишь свое действие. Сетевые Действия и действия перемещения нельзя отложить.

Действия

Атакуй

Ударь или выстрели.

Схвати

Схвати оппонента или вырви предмет из рук опонента.

Задуши

Задуши оппонента, которого схватил.

Брось

Брось на землю схваченного оппонента или предмет.

Встань

Поднимись, если упал.

Беги

Используй дополнительное очко перемещения.

Используй Навык

Используй свой навык, чтобы выполнить задачу.

Используй Объект

Воспользуйся предмет, без использования навыков.

Используй Сеть

Выполни действие в сети.

Отложи действие

Отложи действие на потом в очереди

Решение Задач Навыками

ÜċęĄĂă Ċúā* ĄĈýþú ČüĈă éÿĊċĈĆúĀ ĉĕĆúÿĈċę ďĈĈ+ĉĈ ċþÿąúĈĖ &èĈĈ ĆúāĕüúÿĈċę Þÿäċĉüĭÿ'* üċÿýþú üĈāĆĂąúÿČ üĈĈĊĈĉ* þĈûĖÒĈċę ąĂ Ĉć ċċĉÿďú ĂąĂ ćÿČ, âĆĈýþú āúþúđú ĈĊĈċĆú þĈ ûúĆúąĖĆĈĊĈĂ* ĆúĈĊĂĆýĊ* ċþÿąúĈĖ Ēúý üĉÿĊÒþ* ćÿ ĉĈúü, Ü èĈĂď ċąĉđúęď ċĈĈûēĂ Ýæĉ* đĈĈ Čĕ þÿąúýĒĖ* ûĈĈċúĈĖ ĄĉûĂĄ ćÿ ČĊÿûĈÿĈçę, çĈ ÿċąĂ Čĕ ĉĕČúÿĒĖċę ċþÿąúĈĖ Ēúý ćú ĉúąĉûÿ ĄĈĈúûąę* þĂĄĈ ĆúċĄúđĂüúĘēÿýĈçę üĈ üĊÿĆę ĉĈĈąĂüćĈýĈ þĈĀÞę* ĉĈĈýĉąĄú þÿăĉĈüĂĈÿąĖćĈ ĆĈĀÿĈ ċĊúĈĖ üÿċĖĆú ĉĈĈûąÿĆúĈĂđćĈă, ÜĈĈ ýþÿ ćýĈûđĈþĂĆĕ þÿäċĈüĂę ċ üúĒĂĆĂ ćúüĕĄúĆĂ,

ßĉĈĖ þüú üúĊĂúćĈú ĂċĉĈąĖāĈüúĆĖ ćúüĕĄĂß ĉÿĊüĕă ´ èĈĈ ĊÿĒýćĂÿ þÿäċĈüĈüúĆĖ ĉĈĈĈĂü þĊčýĆýĈ ĀĂüĈýĈ ċĉēÿćĈüú &ćúĉĊĂĆýĊ* ĉĈĕĈúĆĖċę ĉûÿþĂĈĖ ĄĈýĈ+ĉĈ ċþÿąúĈĖ đĈĈ+ĉĈ þąę üúć', Þąę èĈĈýĈ Čĕ* ÚĈúĄčĘēĂă* þĈûúüąęÿĒĖ ċĈĈĈüÿĈċĈüĉĘēĂă ûĈĈċĈĄ ĄĉûĂĄú ïÚêÚäìßêâëìâäÚ)çÚÜõä)/b/. ĉĈĈĈĂü ĊüĈÿýĈ ĈĉĈĈćýćĈú* þÿąúĘēÿýĈ ċĈûċĈüÿććĕă ûĈĈċĈĄ ĄĉûĂĄú ïÚêÚäìßêâëìâäÚ)çÚÜõä)/b/.* ĉĈĈüÿĈċĈüĉĘēĂă áúēĂĈćĂąĉ, êÿăčąĖĈúĈ ûĈĈċĄú ĄĉûĂĄú đúĊúĄĈÿĈĂċĈĂąú) ćúüĕĄ) /b/. üúĒÿýĈ ĈĉĈĈćýćĈú* Ăāüÿċćĉĕă ąúĄ āćúđÿćĂÿ ċąĈĀćĈċĈĂ* Ă ĈÿþĊĈúüąęÿĈ ċĈûĈă ċĊĆĈĉ* ĄĈĈĈĊĘ Ċÿûÿ ćĊĂćĈ ĈĈûĂĊĖ ċüĈĂĆ ûĈĈċĄĈĈ đúĊúĄĈÿĈĂċĈĂąú) ćúüĕĄ) /b/.* đĈĈûė Čĕ ċĆĈý ĉĉêÿĒćĈ üĕĈĈąćĂĊĖ āúþúćĂÿ, Ü ċąčđúÿ ćĂđĖÿă áúēĂĊćĂą üċÿýþú ĈĈûÿĀþúÿĊ,

ХАРАКТЕРИСТИКА+НАВЫК+1d10 атакующего

против

ХАРАКТЕРИСТИКА+НАВЫК+1d10 защитника

Второй способ — это действие в ситуации (например, взлом замка или вождение автомобиля). Насколько сложно решить эти задачи, зависит от того, насколько трудно будет выполнить желаемое Действие. Во-первых, ГМ использует таблицу ниже и решит, какой рейтинг лучше всего соответствует уровню навыка, необходимому для выполнения задачи. Затем ты добавишь свой ХАРАКТЕРИСТИКА +НАВЫК+1d10 и попытаешься побить значение сложности, которое ГМ назначил действию, которое ты хочешь выполнить.

Критический Успех

Когда ты видишь 10 при броске твоего d10, ты получаешь критический успех. Брось ещё 1d10 и добавь результат к своему первому броску. Если ты получишь ещё 10, то не получишь ещё один Критический Успех.

Критический Провал

Когда ты видишь 1 при броске твоего d10, ты получаешь критический провал. Брось ещё 1d10 и вычти результат из своего первого броска. Если ты получишь еще 1, ты не получишь ещё один критический провал.

Модификаторы

Иногда, условия вне твоего контроля могут усложнить выполнение Действия. Например, замена лампочки может быть повседневной задачей, но замена лампочки во время землетрясения на порядок сложнее. Эти внешние условия называются Модификаторами. Когда ГМ решит, что модификатор применяется к вашему действию, вы автоматически вычтете значение модификатора из броска кубика. Вот некоторые типичные условия и их модификаторы (они являются накопительными).

Таблица примеров модификаторов

Условие	Значение
Незнакомые инструменты, оружие или транспорт	-4
Отсутствие инструкций для задачи	-2
У вас нет подходящих инструментов или деталей	-2
Сложное задание	-3
Никогда не делал этого раньше	-1
В стрессе или под атакой	-3
Пьяный, под дурью или устал	-4
Попытка скрытно выполнить задание	-4
Цель скрыта дымом, тьмой	-4

Таблица Значений Сложности

Рейтинг	Описание	Сложность
Вызывающий	Это то, что большинство людей сделают, даже не задумываясь, но может представлять сложность для маленького ребенка.	10
Ежедневный	Этот то, что большинство людей может сделать без особой подготовки.	14
Компетентный	Требует фактического обучения, и пользователь может считаться квалифицированным профессионалом.	18
Героический	Это умение, требующее высокой квалификации: то, что могут сделать только лучшие из лучших. Это уровень звёзд спорта и других высоко оценённых суперзвёзд.	22
Невероятный	Это достижение, выполнимое лишь раз или два в жизни. Сделав это, вы станете одним из лучших в своём деле. Вы действительно олимпийский чемпион.	25
Легендарный	Подвиг, совершаемый раз в жизни. Это то, о чём люди пишут истории; поистине удивительное достижение, о котором будут говорить тихими голосами долгие годы.	30

Пытайся Снова, Используя Дополнительные Навыки или Время

Если ты провалил проверку навыков, ты не сможешь повторить попытку, если твои шансы на успех по какой-то причине не улучшились: ты потратил больше времени, использовал более качественный инструмент или провёл дополнительную проверку навыков.

Дополнительные проверки навыков — это когда один навык напрямую влияет на использование последующего навыка. По усмотрению ГМа, хороший бросок в одном навыке может дать бонус +1 к последующему использованию соответствующего навыка, при условии, что между этими навыками есть связь. Этот бонус +1 влияет только на последующую попытку один раз, и бонусы дополнительного навыка не суммируются.

Дополнительное время также может дать тебе бонус к твоему броску навыка. Когда ГМ сообщает тебе, сколько времени займёт выполнение задачи, ты можешь получить один бонус +1 к броску навыка за то, что выполнишь задачу за гораздо большее время.

Какой навык использовать? Какую характеристику выбрать?

Так, что же ты хочешь делать?

В этом **Стартере** мы связали каждый навык с характеристикой, с которой он используется. В начале этой книги есть раздел «Душа и новые машины», он более подробно раскрывает каждое из этих умений, а система боя поясняет, как они работают в бою.

Если ты хочешь использовать комбинации Характеристики и Навыка, не указанные здесь, чтобы получить преимущество, попробуй вместо этого предложить дополнительную проверку умений своему ГМу, чтобы получить себе сладкий бонус +1, или выполняй задачу в четыре раза дольше, чтобы завершить задание на ещё один бонус +1. Если ты даже не можешь найти дополнительный навык, прочитай статью «Когда у вас нет навыков». Неудача является частью истории (и жизни) и должна приниматься во внимание и в ролевой игре!

Список Навыков

Харак.	Навык	Что Даёт Навык
ИНТ	Восприятие	Поиск Скрытых Мотивов; Выявление Лжи, Чтение Эмоций
ИНТ	Выслеживание	Следуй по Следу, Оставленному Кем-то
ИНТ	Образование	Знание Науки, Истории, Мелочей, Происходящих Событий
ИНТ	Знание улиц	Знание Местности, Местных Банд, Повесток Дня
—	Интерфейс	Специальный «Хакерский» Навык, Доступный Только Нетраннерам
РЕФ	Меткость	Точность Оружия Дальнего Боя
РЕФ	Вождение	Умение Управлять Транспортными Средствами
ЛОВК	Уклонение	Уклонение от Атаки, Которая Тебе Грозит.
ЛОВК	Атлетика	Проявление Силы, Общий Атлетизм.
ЛОВК	Скрытность	Скрытность и Тихое Передвижение
ЛОВК	Драка	Ближний Бой, Твоё Оружие – Ты Сам.
ЛОВК	Ближнее оружие	Сражение с Оружием Ближнего Боя
ТЕХН	Базовые технологии	Идентификация, Анализ и Ремонт Электроники
ТЕХН	Кибертехника	Идентификация, Анализ и Ремонт Кибернетики
ТЕХН	Первая помощь	Подлечи Других и Себя
КРУТ	Взяточничество	Знание, Когда, Кому и Какого Размера Дать Взятку
КРУТ	Допрос	Получение Информации от Людей Принудительными Образом
КРУТ	Убеждение	Убеждать, Заговаривать Зубы или Влиять на Людей
ВОЛЯ	Концентрация	Внимание, Память, Умственная Выносливость
ЭМП	Переговоры	Извлечение Информации Через Осторожный Разговор
ЭМП	Понимание людей	Чтение Языка Лица, Тела, Ради Обнаружения Лжи, Эмоций
ЭМП	Игра на инструментах	Игра на Инструментах и Написание Музыки

Когда у Тебя Нет Навыка

Если у тебя нет необходимого навыка, но ты всё равно хочешь попробовать, у тебя есть два варианта:

Отдайся Удаче

Просто **используй характеристику, с которой связан твой навык, и добавь её к 1d10**. Это всё, что тебе нужно. Ты полагаешься исключительно на свою характеристику и тупую удачу. Говоря о УДАЧЕ, момент, когда ты рассматриваешь этот вариант, является идеальным временем для её использования. Перед броском ты можешь отдать часть своего текущего количества УДАЧИ этому броску, это увеличит бросок на +1 для каждого очка Удачи, которое ты потратил на бросок.

Культурно Обогатись

Можно сделать очень мало вещей, которые так или иначе не описаны в средствах массовой информации: люди стреляют из оружия в кино, легенды описывают, как герой использовал свой меч, романы Тома Клэнси рассказывают всё о том, как работают подводные лодки. Культурное знакомство предполагает, что чем шире вы образованы, тем больше у вас шансов встретить что-то, касающееся того, что вы собираетесь предпринять.

Если у тебя нет Навыка, который будет применяться, можешь использовать Культурную близость вместо Навыка. Твоя культурная близость увеличивается на единицу на каждые три очка, которые у тебя есть в навыке образования, поэтому оставайтесь в школе.

Уровень Навыка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Культурная близость	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3

Просто? Помни: чтобы сделать что-нибудь в киберпанке, просто соедини характеристику, навык и бросок d10 против значения сложности (ЗС). Если значение твоей проверки превысило значение сложности, ты сделал это! Всё остальное — просто показуха!

АДРИАН МАРК

НИЛ БРАНКУИНО

6 НЕТРАННИНГ КРАСНОЙ ЭПОХИ

Ты восстанавливаешь последнее соединение, убедившись, что штекеры подключены. Ты мысленно нажимаешь кнопку «GO». Мгновенно разум наполняется серо-белой статичностью погружения в «онлайн». Яркие формы и изображения заполняют поле зрения, в то время как в виртуальных интерфейсах формируются смещающиеся неоновые формы, сеть линий и оцифрованные звуки.

Ты в Сети.

Кибердеки

Есть много разных ролей, которые ты можешь выбрать в Киберпанке, но одна из них уникальна тем, что имеет свои собственные правила и реалии. И это роль Нетраннера.

В Cyberpunk Red мы относимся к Нетраннерам точно так же, как к любому другому типу Персонажа, за исключением того, что все их битвы происходят в киберпространстве, созданном умом/компьютером, оно же Сеть. Тебе нужна Кибердека, чтобы сделать это. Кибердеки — это специальные устройства, предназначенные для поиска и доступа к системам путём преобразования мозговых волн в электрические сигналы и наоборот. По сути, они являются модемами/системами WiFi для твоего разума. Без Кибердеки и умения ей пользоваться, ты даже не сможешь увидеть Сеть.

ЖАРГОН НЕТРАННЕРА

Способность

Функция, встроенная в Кибердеку, которую Нетраннер может использовать без Программы.

Чёрный ЛЁД

Автономная программа атаки, которая может поджарить твой настоящий мозг

Узкий Костюм

Костюм, разработанный для Нетраннеров со встроенной броней, Кибердекой и кабелями, а иногда и функциями жизнеобеспечения.

Управляющий узел

Местоположение в виртуальном пространстве, которое позволяет управлять устройством в реальном мире.

Кибердека

Компьютер, который преобразует мозговые волны в электрические импульсы и наоборот. Без неё не существует Нетраннинга.

Лифт и этажи

Метод, используемый Нетраннерами для описания киберпространства в простых терминах. Каждый этаж содержит одну программу или виртуальный объект. Лифт позволяет путешествовать между этажами.

Разъёмы интерфейса

Киберпрограммное обеспечение, которое позволяет подключить свой мозг к машине.

Продолжение на стр. 32

Тебе Понадобится Несколько Дополнительных Умений

Твоя Кибердека позволяет не только видеть сеть, но и взаимодействовать с её "обитателями". Она проецирует их в очки виртуальной реальности и наушники, позволяя тебе видеть изображения из сети, наложенные на реальный мир. Поскольку на деле ты движешься в реальном мире (так называемом «мясном пространстве»), ты не можешь полностью погрузиться в Сеть, как это было до Красного Времени. Если ты сделал бы это по-старому, то выглядел бы как глухой, тупой и слепой, поскольку все твои чувства были бы полностью в киберпространстве. Вместо этого раннеры используют очки-гарнитуры виртуальности, проецирующие образы киберпространства поверх их взгляда на мир, вокруг них. Это означает, что ты будешь видеть и слышать Программы и Чёрный ЛЁД, в то время как твои друзья из команды «мясного пространства» ничего не увидят. Ещё это означает, что ты не споткнёшься о порог во время проникновения в секретную биолабораторию.

Поскольку ты также будешь бегать в реальном мире, где плохие парни используют оружие, тебе понадобится защита (помимо товарищей по команде). Большинство раннеров в нынешнее время носят защитную броню для тела. Кожаные костюмы, наполненные ударопрочным жидким бронегелем, слоистым в ключевых областях тела. Помимо предоставления тебе некоторой степени защиты, равной лёгкой броне, в них также есть места для хранения кибердеки и интерфейсных кабелей, чтобы они не мешали, пока ты занят выжиганием мозга того дурака из NeoCorp, который только что осмелился натравить на тебя Цербера. Лучшие из них также имеют некоторые средства жизнеобеспечения, такие как инъекционные наркотики и пакетики для мочи.

Действия в Реальности и Виртуальности

Итак, давай посмотрим, что ты можешь сделать как Нетраннер. В отличие от большинства других ролей, Нетраннер имеет доступ к двум видам действий: действия в реале (действия без перемещения, которые выполняются в реальности) и действия в Сети (которые происходят исключительно в сети NET). В свой ход ты можешь выполнить действие в реальности или выполнить столько Сетевых действий, сколько позволяет уровень твоего интерфейса. Независимо от того, что ты выберешь, ты всё равно сможешь выполнить свое Перемещение.

Сетевые действия

Чем выше уровень интерфейса Нетраннера, тем больше Сетевых действий он сможет выполнить в свой ход.

Уровень	1–3	4–6	7–9	10
действия	1	2	3	4

Таким образом, Нетраннер с интерфейсом 1 уровня может использовать в Сети только одно действие на ход, в то время как Нетраннер с интерфейсом уровня 7 может выполнять до 3х действий за ход.

Действия и Умения Нетраннера

Подключение/Отключение

Это самое важное Сетевое действие, которое ты можешь сделать. Используя Сетевое действие, ты можешь подключиться к системе, находясь в пределах досягаемости (обычно в пределах 6 метров и обычно ограничиваемой стенами) одной из её точек доступа или других сетевых соединений. Получить доступ в систему — обязательное условие для выполнения каких-либо действий в системе. Выход из зоны действия системы при подключении к сети автоматически выводит тебя из системы, но делает уязвимым: ты получаешь эффекты атаки всех оставшихся программ Чёрный ЛЁД, с которыми ты столкнулся в системе перед тем, как отключиться.

Чёрный ЛЁД будет объяснен позже, но поверь нам — ты не хочешь, чтобы это случилось с тобой.

Гораздо безопаснее использовать Сетевое действие для выхода из зоны действия системы. **Разъединение обновляет защиту архитектуры Сети, а это значит, что тебе придётся начинать свой взлом с самого начала, что можно сделать, только вернувшись назад в то же место, в которое изначально вошёл, и сделав ещё одну попытку.**

Способности Нетраннера

Твой Нетраннер также имеет девять Способностей, которые он может выполнять как Действие (они автоматически интегрированы в Кибердеку). Он может использовать эти способности, используя Сетевые действия (за исключением Сканера). Использование любой из этих Способностей (кроме Разряда) очень похоже на выполнение любого другого Действия:

Уровень Интерфейса + 1d10 против Сложности Задания

Умение	Что Делает	Пример
Сканнер	Используй действие в Реальности, чтобы узнать положение систем в реальном пространстве. Чем выше бросок проверки, тем больше ты узнаешь. ГМ по своему усмотрению определяет, сколько систем ты найдёшь.	Нетраннер использует свой Сканер для просмотра структуры систем, которые можно взломать с помощью действия в Реальности. Бросив 1d10 и добавив интерфейс (7), получил 14. ГМ определяет, что Нетраннер узнаёт расположение двух соседних систем в здании реального пространства.
Бэкдор	Позволяет Нетраннеру пытаться прорваться сквозь пароли в архитектуре Сети с помощью сетевого действия. Конечно, если ты уже знаешь пароль, тебе не нужно этого делать.	Нетраннер сталкивается с особенно сложным паролем C314, блокирующим продвижение в системе. Используя сетевое действие, он пытается бэкдорнуть его, бросает d10 и добавляет свой интерфейс (7), получая 16. Пароль больше не блокирует Нетраннера.
Следопыт	Используй сетевое действие для частичного раскрытия « карты» архитектуры Сети. Чем выше значение проверки, тем больше ты узнаешь. Как правило, архитектура говорит о том, что находится в системе, в которую ты только что вломился, но не о сложности чего-либо. ГМ по своему усмотрению определяет, какую часть карты ты изучаешь. Глубокие этажи « лифта» гораздо сложнее нанести на карту.	После подключения к новой системе, Нетраннер ничего не знает о том, с чем он может столкнуться, поэтому он использует свою способность Следопыт сетевым действием для выяснения этого. Бросая свой Интерфейс + 1d10, он получает 10. ГМ определяет, что он изучает только первые 3 уровня « лифта» с таким низким значением.
Побег	Попытайся сбежать из боя с программой Чёрный ЛЁД с помочью сетевого действия. Если тебе удастся провести успешную проверку против Восприятия программы + 1d10, ты сможешь сбежать от Чёрного ЛЬДА на соседний «этаж» лифта, но не пройдя мимо пароля или иного препятствия в сети. Ты можешь попытаться сбежать только один раз за ход. Ты не можешь заранее использовать Побег.	В середине неприятного конфликта с Чёрным ЛЬДОМ "**Цербер**". Нетраннер решает, что сейчас неподходящее время, чтобы умереть. Используя сетевое действие, он пытается сбежать от Чёрного ЛЬДА, пробрасывая Интерфейс (7) + 1d10 против Восприятия Цербера (8) + 1d10. Нетраннер получает 14 против 13-ти Цербера. Успех! Нетраннер решает сбежать на следующий этаж лифта. К сожалению, там есть ещё один Цербер. Этому Нетраннеру стоило использовать Следопыт! Он не сможет снова Сбежать до следующего хода!
Разряд	Позволяет тебе совершать атаку как сетевое действие против программы или вражеского Нетраннера. Если тебе удастся провести успешную проверку Разряда по значению защиты программы + 1d10 или интерфейсу Нетраннера + 1d10, ты нанесёшь 1d6 урона программе или непосредственно мозгу Нетраннера (урон по мозгу не удваивается).	Нетраннер, который уже использовал все свои атакующие программы в этом Ходу, так и не смог прикончить Цербера. К счастью, у него осталось одно сетевое действие, поэтому он использует Разряд. Бросая интерфейс 7+1d10 против защиты Цербера (7) + 1d10 он превосходит Цербера на 1 и наносит 1d6 урона, уничтожая его.
И-ди	Позволяет узнать, что хранит найденный фрагмент данных (например, файл), и его ценность с помощью сетевого действия. У некоторых файлов есть Сложность, которую нужно побить, чтобы проанализировать их.	При обнаружении файла, Нетраннер использует свою способность И-ди как сетевое действие. Этот файл имеет защиту 10, поэтому Нетраннер пробрасывает интерфейс (7) + 1d10 и легко получает выше 10. К сожалению, файл оказался системной пустышкой, служащей для того, чтобы взбесить Нетраннера!
Манипулирование	Это возможность управлять подключенными к системе устройствами, такими как камеры, роботы и пульты, используя узел управления. Каждый узел имеет Сложность, необходимую для получения контроля над ним с помощью сетевого действия. Управление каждым отдельным устройством, подключенным к узлу, требует отдельного сетевого действия, после успешной проверки Контроля на узле. Сложность для захвата управляющего узла, используемого другим Нетраннером, равна проверке Контроля, которую они прошли для получения управления над ним.	В сети Нетраннер обнаруживает управляющий узел C312, который управляет камерами на этом этаже. Используя сетевое действие для использования способности Манипулирование, бросает интерфейс (7) + 1d10 и превосходит Сложность Управляющего узла. Теперь, когда он взял под контроль узел, он использует дополнительное сетевое действие для изменения положения камер, чтобы они не засекли друзей Нетраннера, пока они крадутся по пожарной лестнице.

ЖАРГОН НЕТРАННЕРА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Действие в реальности

Термин, используемый для обозначения действия, совершённого в физическом мире. Аналогично обычному действию (см. стр. 24).

Сеть

Киберпространство. Перед 4-й Корпоративной войной можно было путешествовать по всему миру и внутри сети. Теперь Нетраннеры должны приходить в определённые места сети и подключаться напрямую.

Сетевое действие

Действие, предпринятое в киберпространстве.

Программы

Программное обеспечение, которое ты можешь загрузить в свою Деку для улучшения ее функциональности. Разделены на три класса: усилители, атакующие и защитные.

ОЗ

Очки целостности Программ и Чёрного ЛьДА.

Слот

Часть памяти Кибердеки, выделенная для программ. Чем лучше Дека, тем больше у неё слотов.

Очки виртуальности

Очки, которые проецируют киберпространство на свои линзы

Таблица Способностей Нетраннера (продолжение)

Умение	Что Делает	Пример
Вирус	Как только ты достиг последнего уровня в лифте, можешь оставить свой вирус в системе и сделать то, что ты хочешь, в пределах разумного. Брось проверку интерфейса. Чем выше значение, тем более впечатляющим будет влияние вируса на сеть, и тем меньше будет время записи. Более сильный Вирус требует более высокого броска, чтобы заразить систему, сложность определяет ГМ. Эта способность может потребовать столько сетевых действий, сколько решит ГМ. Сложность для уничтожения вируса равна броску интерфейса, использованного для его создания.	Достигнув конца « лифта» в системе Корпорации, Нетраннер хочет оставить систему в худшем состоянии, чем она была изначально. Он объяснят ГМу, что хочет оставить в системе Вирус, который каждые пять минут будет менять все пароли в сети. Мастер определяет, что для размещения такого вируса потребуется 9 сетевых действий и назначает Сложность 14. В течение следующих трёх ходов Нетраннер тратит все три своих сетевых действия на завершение загрузки вируса, затем бросает интерфейс (7) + 1d10... получая только 12. Этот код просто не срабатывает, поэтому он решает повторить попытку, потратив ещё 9 сетевых действий в течение еще трйх ходов, чтобы повторить попытку, на этот раз - 15. Когда вирус Нетраннера позднее обнаружится корпорацией, их Нетраннер испытает головную боль при попытке очистить вирус 15 Сложности.
Плащ	Возможность скрывать следы своего присутствия и любого Вируса, который ты оставил в системе, используя сетевое действие. Сложность способности Следопыт для другого Нетраннера, который захочет преодолеть Плащ и обнаружить ваши Действия, равна Проверке, которую вы сделали для создания Плаща.	Оставив свой Вирус в сети Корпорации, Нетраннер хочет скрыть свои действия в системе вместе с Вирусом, поэтому он использует сетевое действие для создания Плаща. Он бросает интерфейс (7) + 1d10, получая 16! Вражеский Нетраннер должен будет превзойти это число с помощью интерфейса + 1d10, прежде чем он сможет обнаружить какие-либо следы другого Нетраннера или сможет обнаружить твой Вирус. Если бы Нетраннер не оставил такой показушный Вирус, возможно, Корпорация даже не узнала бы, что их система была взломана!

Программы

Программы — оружие и снаряжение киберпространства. Как оружие и снаряжение в реальности, Программы — это инструменты, которые Нетраннер использует для атаки, защиты и изучения электронного царства. Для активации или деактивации программы требуется одно сетевое действие.

Слоты для программ

Твоя кибердека имеет ограниченное количество слотов для хранения огромных программ на основе искусственного интеллекта, которые необходимы для работы в сети, поэтому ты должен тщательно выбирать их. Для удаления программы требуется одно действие в реальности (см. стр. 30) и ещё одно действие для установки новой.

Кибердека Рэдая

МОДЕЛЬ	Кендачи 22342
РЭЙТИНГ	Стандартный
СЛОТЫ	6

У каждой программы есть Класс, Атака, ОЗ (или Очки Здоровья) и Эффект.

Есть три типа программ.

Класс	Результат
Усилитель	при загрузке улучшает твои способности в киберпространстве
Атакующий	Атакует Чёрный ЛЕД или другие системы, нанося урон, описанный в эффекте
Защитник	Останавливает или иным образом уменьшает урон от атак программ или других Нетраннеров

Усилители

Название	Класс	АТК	ЗЩТ	ОЗ	Эффект	Иконка
Усилитель Гонзалес	Усилитель	0	0	7	Увеличивает вашу Скор на +4, пока эта программа активна.	След пыли появляется позади Нетраннера, пока он двигается.

Атакующий

Название	Класс	АТК	ЗЩТ	ОЗ	Эффект	Иконка
Банхаммер	Атакующий	2	0	0	Наносит 3d6 урона Цербер у, 2d6 урона остальным. Может навредить только программе.	Гигантская светящаяся белая кувалда.

Защитник

Название	Класс	АТК	ЗЩТ	ОЗ	Эффект	Иконка
Рекламный щит	Защитник	0	0	1	Останавливает первую успешную атаку (не Цербера) от повреждения мозга. После прекращения этой атаки, Реклама разряжает себя.	Образ Облако ослепляющих, пылающих, разноцветных огней, кружащихся во всех направлениях.

Эти программы — всё, что тебе нужно для этого Стартера. В полной версии игры будет ещё много чего.

Только один экземпляр определённой программы может быть запущен в Кибердеке, а отдельные программы можно активировать только один раз за раунд Реального пространства.

АДРИАН МАРК

Чёрный ЛЁД

Чёрный ЛЁД — это специальные программы, с которыми ты можешь столкнуться, входя в систему или сражаясь с другими Нетраннерами. Ты можешь загрузить в Деку собственный Чёрный ЛЁД, но эти программы довольно большие и будут использовать два слота в Деке. Программы Чёрный ЛЁД имеют: Класс, Восприятие (Восп), Скорость (Скор), Защиту (Защ), Атаку (Атак) и значение Хитов. Активация / деактивация программы Чёрный ЛЁД — это Сетевое действие. В кибердеке можно одновременно запустить только один экземпляр программы Чёрный ЛЁД, а отдельные программы можно активировать только один раз за один раунд.

Есть два Класса программы Черный ЛЕД:

Класс	Результат
Противоличностный	Атакует и наносит физический ущерб мозгу Нетраннера
Противопрограммный	Атакует программы Нетраннера (нет в Стартере)

Противоличностный Чёрный ЛЁД

Эти программы Чёрный ЛЁД нападают на Нетраннеров напрямую, следуя за ними через Сеть и сжигая их мозг до тех пор, пока Нетраннер не умрёт или не использует способность Побег, чтобы сбежать.

В этом Стартере всё, что тебе нужно, это Цербер.

Имя	Класс	PER	СКР	ЗЩТ	АТК	ОЗ	Эффект от атаки	Иконка
Цербер	Противоличностный	8	6	7	8	25	Наносит 3d6 урона мозгу Нетраннера. Может навредить только нет-раннерам. Урон мозгу не удваивается в зависимости от локации.	Огромный чёрный метал-лический волк. Его глаза сверкают белым пламенем, и огонь проносится волнами по всему его телу. Он говорит решительным метал-лическим голосом, повторяя имя своей жертвы.

Столкновение с Чёрным ЛЬДОМ и Использование Собственного ЛЬДА

Когда ты сталкиваешься с Чёрным ЛЬДОМ, уже поджидающим в системе, ты бросаешь свой интерфейс + (любой активный бонус Скор.) + 1d10 против Скор + 1d10 Чёрного ЛЬДА. Если его значение проверки выше твоего, ты сразу же получишь эффект атаки. Затем он переходит на вершину очереди инициатив. На каждом из своих ходов он будет один раз атаковать Нетраннера, бросая его Атак. + 1d10 против интерфейса Нетраннера + 1d10, выполняя эффект атаки в случае успеха.

Когда ты или другой Нетраннер активируешь свой ЛЁД с помощью сетевого действия, ты можешь сделать это одним из двух способов. Первый – настроить Чёрный ЛЁД так, чтобы он находился в ожидании на вашем текущем «этаже», как описано выше. Это нельзя сделать в бою. Второй – активировать свой Чёрный ЛЁД во время боя с определённой целью. В этом случае Чёрный ЛЁД помещается в очередь инициатив наверх, выше объекта с ранее самой высокой инициативой. Он атакует свою цель один раз за каждый свой ход.

Ваш Чёрный ЛЁД так же целеустремлен, как и ЛЁД, с которым вы сталкиваетесь. Чёрный ЛЁД - не цифровой питомец: он не может делать ничего, на что он не был запрограммирован.

Пример: Если Нетраннер, цель твоего Цербера, успешно сбежал от него, ты должен использовать два сетевых действия для деактивации и повторной активации Чёрного ЛЬДА, и для повторной его отправки за головой Нетраннера. Но даже если ты видишь Нетраннера, которого он должен атаковать, ты не можешь дать ему команду следовать за Нетраннером, потому что он одурачен.

Сражение в Сети

Рано или поздно кто-то попытается убить тебя в сети. Или ты захочешь попытаться убить их. Это значит – будет бой.

В Сетевом бою, Программа или Чёрный ЛЁД дейс-твуют как сетевой эквивалент использования оружия или доспехов. Решение есть всегда:

Уровень Интерфейса + Атака Программы* + 1d10

против

Защиты Программы / Чёрный ЛЁД + 1d10

или

Интерфейс Нетраннера противника + 1d10

**когда возможно использование*

АНГЕЛИНА СТРОГАНОВА

Победить программу

Программа может быть уничтожена, но это не удалит её из твоей Деки. Ты можешь использовать программу столько раз, сколько захочешь, пока она не будет удалена или уничтожена Антипрограммным Чёрным ЛьДОМ, отсутствующим в этом Стартере.

Потерпеть поражение

В случае, если программе Чёрный ЛЁД удастся преодолеть твою защиту, она нанесёт ущерб твоему реальному телу, как если бы это было обычное оружие. Но эти атаки игнорируют броню. Они не получают бонус двойного урона, обычно получаемый при попадании в голову.

РОЖДЕНИЕ НЕТРАННЕРА

Во времена легенд, таких как Бартмосс и Мёрфи, ты мог сидеть дома на диване (или в специально разработанном холодильнике, как это делал Бартмосс!) И безопасно плавать в сети вдали от боевых действий. Но в Красное время этот вариант недоступен: в настоящее время Нетраннеры вынуждены ковылять вместе с остальными «мешками с мясом» и подвергать себя опасности, чтобы напрямую подключиться к системе, которую нужно взломать. И это изменило всё: теперь Нетраннеры думают о погружении уже не как о полете над миром ярких иконок и бесконечных пространств, а как о битве за уничтожение гораздо меньших систем и гонке на выживание.

Это проще, если думать о Нетраннинге, как о лифте

Думай о каждом этаже сети как об «уровне лифта», которой открывается как «дверь», раскрывая что-то, что уже ждёт тебя. Это может быть Программа, Чёрный ЛЁД, другой Нетраннер, доступ к новой системе и т. п. Ты попытаешься спуститься настолько глубоко, насколько это возможно, заглядывая в каждую дверь, пока тебе не придётся отключиться, либо пока твой мозг не стечёт по проводам. Ты не сможешь пропустить какой-либо этаж. И если станет тяжко, можешь использовать программы, чтобы «убить» любую бесящую тебя вещь, которую ты найдёшь ожидающей, когда ты откроешь дверь; или убраться из «лифта», если ты не можешь избежать (или убить) того, что пытается поджарить твои лобные доли.

УРВ	За "Дверью"	СИ
1	Пароль	(Черный ход СИ10)
2	Файл	(Ай-Ди СИ8)
3	Узел Управления	(Контроль СИ12)
4	Цербер	

Точно так, как твои товарищи по команде пробираются в место, где можно шпионить/красть/уничтожать/мусорить, ты отправляешься в собственное место для разбойничества. Это твоё место – киберпространство.

Так, обычный Нетранн будет выглядеть как-то так:

В **первом** раунде РедАй и ее команда входят в корпоративный офис, чтобы провернуть дело. Она использует свою способность Сканера для поиска в здании точек доступа с помощью действия Реальности. Добавив свой уровень интерфейса (7) к броску кубика 1d10, она получает 14. С этим успехом РедАй обнаруживает две кабельные системы и одну сеть. Теперь она знает, где рас-положены эти системы. Позиция кабельной системы — это каб-инет безопасности и беспилотник на втором этаже; сеть находится в секретарском отделе на первом.

Во **втором** раунде РедАй решает проникнуть в сеть секретарского отдела. Её команда помогает ей убрать охрану в вестибюле, и до точки доступа остается 6 метров. Она использует действие в реальности, чтобы выстрелить в охранника из своего Тяжелого Пистолета, и своё действие перемещения, чтобы добраться до секретарского отдела.

В **третьем** раунде команда РедАй охраняет офис, в то время как РедАй заглядывает в секретарский отдел с помощью сетевого действия, которое она может сделать теперь, когда находится в

пределах 6 метров от точки доступа. **Во время взлома ей придётся оставаться в пределах этого диапазона, или она будет автоматически небезопасно отключена, что приведет к тому, что она перенесёт эффект атаки всех оставшихся программ Чёрный ЛЁД, с которыми она столкнулась в системе, в дополнение к потере всего её прогресса взлома**. На уровне 1 РедАй находит пароль, блокирующий ее. Она пытается использовать Бэкдор, чтобы взломать его. Сложность взлома пароля - 10, общий бросок РедАй - 12 (уровень интерфейса 7 + 5), что значит, что она может пробиться. Если бы у РедАй был доступ к паролю, она могла бы пропустить эту проверку, и ей вообще не пришлось бы использовать сетевое действие, чтобы взламывать барьер.

Поскольку уровень интерфейса РедАй равен 7, она может совершать 3 сетевых действия в ход, поэтому в этом ходу у неё осталось только одно сетевое действие. Пока ее команда охраняет комнату, РедАй использует свою способность Следопыт, чтобы попытаться изучить карту этой сети. Она бросает проверку интерфейса - 12. ГМ определяет, что РедАй теперь может видеть 4 уровня сети, но она всё ещё не может видеть Сложность чего-либо. **РедАй так же не знает, что эта сеть имеет только 4 уровня глубины, поскольку она не может видеть, что нет пятого уровня, потому что ГМ определил, что её бросок позволяет ей видеть только четыре уровня вглубь сети.**

У РедАй теперь нет сетевых действий, но она всё ещё может переместиться на один уровень вниз в лифте и найти файл на уровне 2. Ничто из этого не требует от РедАй использования сетевого действия. Теперь, когда она получила Файл, он закачивается в её Кибердеку, поэтому она сможет использовать свою Способность И-ди, когда у неё будет свободное сетевое действие (включая завтрашнее утро, во время завтрака). Не имея больше возможности для взлома, РедАй решает закончить свой ход.

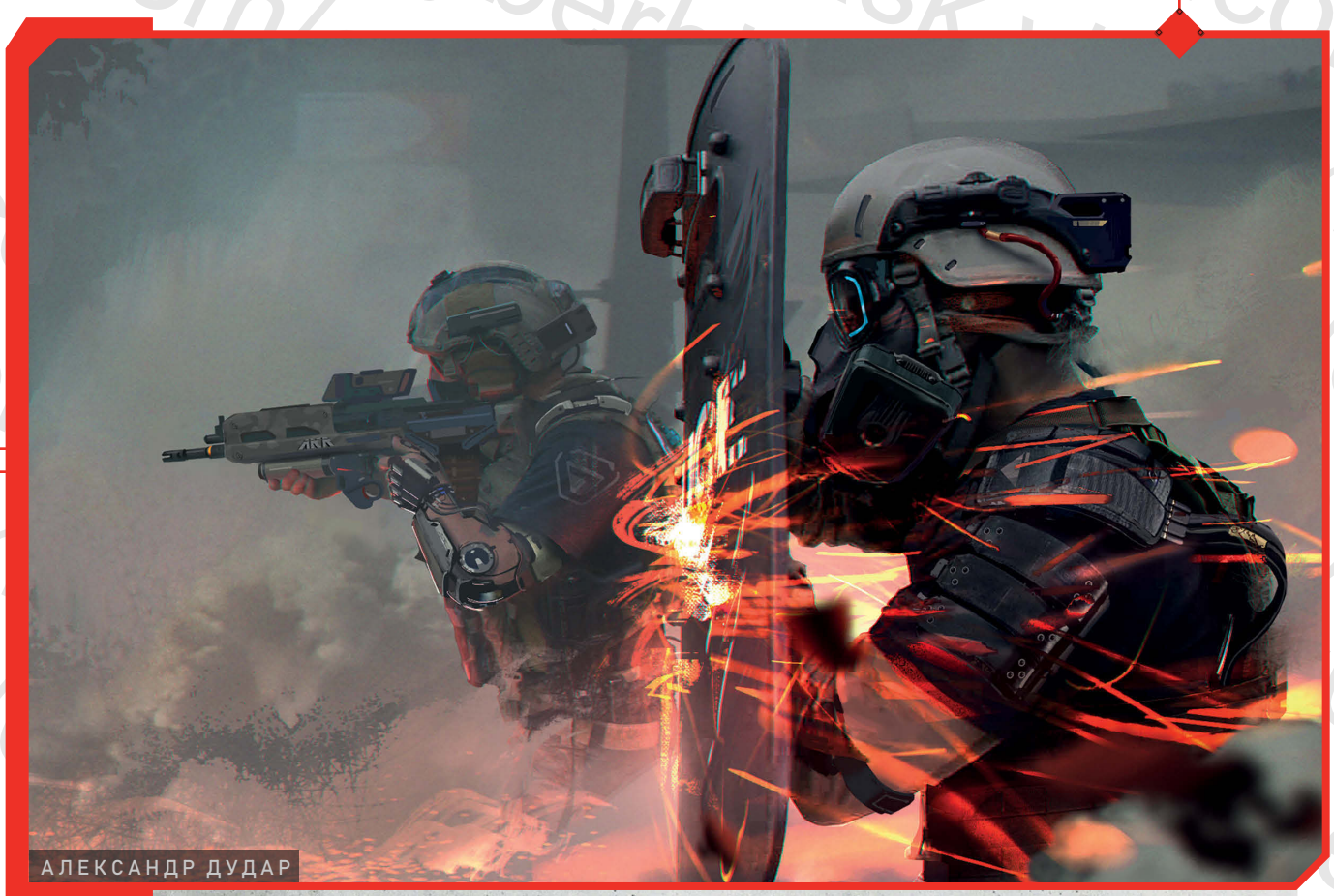
В **четвёртом** раунде часть команды РедАй начинает обыскивать столы в офисе, в то время как другая половина охраняет двери. РедАй спускается вниз на следующий уровень в лифте и находит управляющий узел Сложности 12 для вызова лимузина менеджера из гаража внизу. С сетевым действием и проверкой интерфейса 15, РедАй получает контроль над управляющим узлом и использует другое сетевое действие для его активации, в результате чего лимузин приближается к передней части здания. Этот автомобиль отлично подойдёт для побега.

РедАй использует свое третье и последнее сетевое действие в этом ходу, чтобы активировать свою программу Быстрый Гонзалес и повысить свою Скорость на +4, потому что её ранняя проверка Следопыта обнаружила Цербера, ожидающего её на следующем этаже. Она заканчивает свой ход.

В **пятом** раунде команда РедАй взламывает найденный сейф, ожидая получить то, за чем они пришли. Ясно, что пора уходить, но РедАй до сих пор не знает, что за Цербером на 4-м уровне лифта нет ничего, и она не собирается оставлять потенциальные деньги на столе.

Спускаясь по лифту на 4-й этаж, РедАй встречает Цербера. Сразу же, она бросает Интерфейс + Скорость + 1d10 против Скорость + 1d10 Цербера. В сумме она выбрасывает 15, что не может превзойти алеса. Она немедленно испытывает эффект Атаки, наносящий урон 3d6 прямо в её мозг, и он бросает 15! **Повреждения мозга не считаются за попадание в голову, поэтому повреждение не удваивается. Затем Цербер помещается на вершину очереди инициатив.** Теперь, когда она находится на 4-м этаже, РедАй видит, что она достигла конца лифта и на дне нет сокровищ. Поскольку нет причин сражаться с этим Цербером, она решает выбраться оттуда. Она быстро тратит свое первое сетевое действие, чтобы использовать способность Плащ, бросая интерфейс + 1d10 и получая 12, что скроет её действия в системе со Сложностью 12 для их раскрытия. Она использует своё второе сетевое действие для безопасного выхода из системы, оставляя Цербера без добычи. В этот ход у неё всё ещё есть одно чистое действие, поэтому она использует свою способность И-ди на файле УС8, который она украла ранее, сохранив в кибердеке, выполняя успешную проверку 14. Это любовная записка от менеджера здания, и, возможно, она неплохо послужит для шантажа. Поскольку РедАй уже отключена, она может безопасно использовать Перемещение, чтобы выйти из здания со своей командой и сесть в лимузин, ожидающий их.

АЛЕКСАНДР ДУДАР



АЛЕКСАНДР ДУДАР

7 ТУСОВКА В ЧЕТВЕРГ НОЧЬЮ

"Тусовка в Четверг Ночью" (ТЧН) это модификация оригинальной боевой системы Киберпанка "Перестрелка ночью в пятницу" (ПНП).В этой системе используется как устаревшее с современным, так и футуристичное огнестрельное оружие. Однако же "Перестрелка ночью в пятницу" задумывалась подробной (и более нудной), чтобы покрыть все аспекты боя, а "Тусовка в Четверг Ночью" позволяет сильнее погрузиться в экшен и не использовать так много деталей. "Тусовка в Четверг Ночью" также затрагивает рукопашные схватки и схватки с оружием ближнего боя, делая всё для того, чтобы вы использовали стратегию, а не только огневую мощь.

Как и все остальные решения в этой системе "Тусовка в Четверг Ночью" работает на базовых принципах: проверка Характеристики + Умения + 1d10 против Сложности Испытания. Начнём с дальнего боя.

Дальний Бой.

Дальний бой начинается, когда ты используешь оружие, координируя его рукой и глазами одновременно и выпускаешь снаряды (или лучи) в цель. В общем, подразумевается оружие (самое обыкновенное оружие, которое вы увидите у каждого хорошо вооруженного Киберпанка на улице).

Любые перестрелки разрешаются таким образом:

Рефлексы атакующего + умение стрельбы + 1d10

против

СИ Защищающегося, определенного по сетке оружие-дальность

или

Ловкости обороняющегося + умения уклонения + 1d10

Обороняющийся с характеристикой Рефлекса больше 9 может попытаться уклониться от атаки вместо использования таблицы. Тем не менее, уклониться от взрывов нельзя.

Расстояние до цели в метрах и СИ на этом расстоянии

Оружие	0–12m	13–25m	26–50m	51–100m	101–200m	200–400m	400–800m
Пистолет	15	20	25	30	30	NA	NA
СМГ	15	15	20	25	25	30	NA
Дробовики	15	20	25	30	35	NA	NA
Винтовки	15	10	10	15	20	25	30
Ракеты	15	15	15	20	20	25	30

Если ваше значение превысило Уровень Сложности - вы попали, нанеся урон, согласно таблице.

Оружие	Урон*
Средние СМГ	2d6
Тяжелые пистолеты	3d6
Сверхтяжелые пистолеты	4d6
Дробовики и автоматы	5d6
Ракетница	7d10
Взрывчатка С9	8d10

*Броня обороняющегося уменьшит урон, но об этом чуть позднее в разделе "Броня".

Особые Ситуации Дальнего Боя

Целясь в голову

Приняв штраф -6 к проверке, вы можете прицелиться в голову. Если вы попадете - урон, прошедший броню, удвоится. Вы не можете вытворять такое со взрывчаткой. И не забудьте проверить раздел "Броня".

Стрельба очередью:

Автоматы и пистолеты-пулеметы позволяют выпустить три патрона очередью. Используя такую возможность своим действием вы соглашаетесь, что будете высчитывать ИС, чтобы попасть по врагу следующим способом: **за каждое 1 очко броска выше таблицы Проверки Сложности обороняющегося или выше его броска - пуля попадает в него, вплоть до трёх попаданий.**

Каждая пуля наносит свой урон и урон уменьшается броней по-своему. **Выстрелы поражают цель одновременно, но броня повреждается только после того, как весь полученный урон будет подсчитан.**

Расстояние до цели в метрах и СИ на этом расстоянии

Оружие	0 to 12m	13 to 25m	26 to 50m	51 to 100m	>100m
СМГ	12	15	22	28	NA
Штурмовая Винтовка	12	10	12	18	NA

Пример**: Капитан Соло выпускает очередью три патрона из автомата по цели, которая в 11 метрах от него. Соло совершает бросок "Рефлексы атакующего + Умение Стрельбы + 1d10" и результат этого броска 14, что на 2 очка больше, чем 12, так что 2 пули из трёх достигают своей цели. Обе пули наносят 5d6 урона.Мы бросим кубы, у нас бросилось на 17 и 20 - неплохо. Пуля с броском 17 теряет в уроне, попадая в КБ15 Тяжелый бронекостюм и наносит только 2 очка урона, а пуля с броском 20 теряет в уроне и наносит 5 очков урона, что в сумме дает 7 урона по цели. К этому моменту урон нанесен и КБ15 Тяжелый бронекостюм немного повредился. **Костюм стал чуть хуже поглощать урон и превратился в КБ14 Тяжелый бронекостюм. Подробности в разделе "Броня".

Подавляющий огонь.

Автоматы и пистолеты-пулеметы обладают возможностью выпускать множество снарядов, заставляя врагов залегать в укрытия и не высовываться. Если вы используете такое действие - все враги без укрытия в радиусе 25 метров обязаны совершить бросок Воли + Концентрации + 1d10 против Ваших Рефлексов +

Умения Стрельбы + 1d10. Все, кто провалил проверку, вынуждены потратить свое следующее действие Передвижения для бегства в ближайшее укрытие, а если дальности передвижения не хватает, тогда будьте добрый потратить и действие Бега, чтобы попасть в ближайшее укрытие или хотя бы оказаться рядом с ним.

Взрывчатка

Хоть взрывчаткой и не "стреляют", однако на взрывчатку распространяются правила дальнего боя, ведь ее эффекты распространяются на дальние дистанции и не требуют мускульной силы для нанесения взрывного урона. В отличии от обычных пушек взрывчатка наносит урон всем в радиусе взрыва (который всегда равен 3 метрам или 9 клеточкам, если Вы играете на карте с нанесенной сеткой). **Взрывы наносят урон только по области туловища и урон снижается броней как обычно. Мастер бросает кубики на урон сразу для всех пострадавших.**

Ближний Бой

Ой, у тебя нет пушки? Не переживай, можешь атаковать в ближнем бою. Ближний бой полагается на силу твоего тела, чтобы наносить удары оружием ближнего боя или удары руками и ногами. Если коротко, то в таких случаях используется умение Ближнего Боя или Рукопашной для атаки врага в пределах досягаемости. Решаются такие стычки, как и всё в этой системе:

При использовании ручного оружия - ты можешь атаковать ДВАЖДЫ за ОДНО действие.

. Ловкость атакующего + Умение Ближнего Боя (или) + 1d10

против

Ловкости обороняющегося + Умения Уклонения + 1d10

Выбросил на кубике больше Сложности Проверки - попал по врагу

. Ловкость атакующего + Умение Рукопашной + 1d10

против

Ловкости обороняющегося + Умения Уклонения + 1d10

АДРИАН МАРК

Если ты выиграл ИС, ты наносишь удар врагу, Повреждая тело цели в зависимости от выбранного оружия.

Оружие Ближнего Боя

Урон от оружия ближнего боя игнорирует половину брони, округляя вверх. Две атаки совершаются одним действием - для каждой совершается своя проверка, каждую атаку ослабляет броня и от каждой атаки броня повреждается и слабеет ОТДЕЛЬНО. Причем эти две атаки можно разделить между двумя целями и даже перемещаться действием Передвижения между ними. Вы даже можете сделать одну атаку оружием ближнего боя, а вторую врукопашную - будет смотреться круто. Ближний бой крайне эффективен в борьбе с бронированными врагами.

Оружие	Урон*
Киберрука, Нож	1d6
Слайс & Дайс, Рипперы, Биг Накс	2d6

**Броня врага снизит урон, нанесённый вами. Точное описание в разделе броня.*

Рукопашная

Урон от рукопашной ВСЕГДА равен нулю, если на этой части тела надета ЛЮБАЯ броня. Однако же урон рукопашной сильно зависит от параметра Тело, делая такой способ боя основополагающим для некоторых персонажей. Каждая из двух атак проводится отдельно и наносит урон отдельно. Эти две атаки также можно разделить между двумя врагами, использовав действие перемещение, чтобы подойти ко второму врагу. Вторую атаку также можно нанести с помощью оружия ближнего боя. **Рукопашная эффективна против не бронированных целей.**

ТЕЛО	3	4	5	6	7	8	9	10
Рукопашная	1d6	1d6	2d6	2d6	3d6	3d6	4d6	4d6

**Урон по броне равен 0.*

Особые Ситуации Ближнего Боя

Удар в Голову

Приняв штраф -6 к проверке, вы можете прицелиться в голову, во время драки. Если вы попадете - урон, прошедший броню, удвоится. Подробности в разделе "Броня".

АЛЕКСАНДР ДУДАР

10ММ ПУЛЯ НА ГИПЕР СКОРОСТИ ПОБЕЖДАЕТ КУНГ ФУ ПО СЕЙ ДЕНЬ...

МОРГАН БЛЭКХЭНД

Броня

Броня сортируется по Классу Брони (КБ), то есть по тому, как хорошо она противостоит урону.

Броня может быть надета на тело и голову. Следует носить оба варианта брони

Когда вас атакуют в бронированную часть тела:

1. Атакующий совершает бросок атаки и урона
2. Вычитаем значение класса брони из количества урона и получившуются разницу получаем как урон по здоровью.
3. Если вы получили хоть какой-то урон от атаки, то броня немного повреждается и теряет 1 очко Класса Брони НАВСЕГДА. Следите за этим в листе персонажа.

КБ Брони

Броня	Место	КБ
Кожа	Тело	4
Кожа	Голова	4
Кевлар	Тело	7
Кевлар	Голова	7
Костюм Бодивэйт	Тело	11
Костюм Бодивэйт	Голова	11
Лёгкий бронижилет	Тело	11
Лёгкий бронижилет	Голова	11
Тяжелый бронижилет	Тело	15
Тяжелый бронижилет	Голова	15

Здоровье, Ранения, Смерть, Лечение

Очки Здоровья символизируют количество оставшейся "жизни" персонажа (это проще, чем измерять повреждения крови, костей и внутренних органов). Если персонаж получит урон, то нужно вычесть такое же количество здоровья.

В этой системе общее здоровье персонажа равно Характеристике Тела умноженной на 5. Если персонаж получает урон, то урон он может превысить Пороги Ранения, и персонаж перейдет в состояние "ранен". Чем сильнее персонаж "ранен", тем хуже негативные эффекты ранения. Эти эффекты, к счастью, не складываются между собой.

Тяжесть Ранения	Порог Ранения	Эффект	ИС Первой Помощи
Лёгкое Ранение	Меньше полного ОЗ	NA	ИС10
Серьёзное Ранение	Менее половины ОЗ	-3 ко всем проверкам	ИС13
Фатальное Ранение	Менее одного ОЗ	-5 ко всем проверкам, кроме спасброска. Необходимо каждый ход выигрывать проверку спасброском, иначе смерть	ИС15 для регенерации до 1 ОЗ
Смерть	Проигранный спасбросок	Как зовут твоего нового персонажа?	Смерть

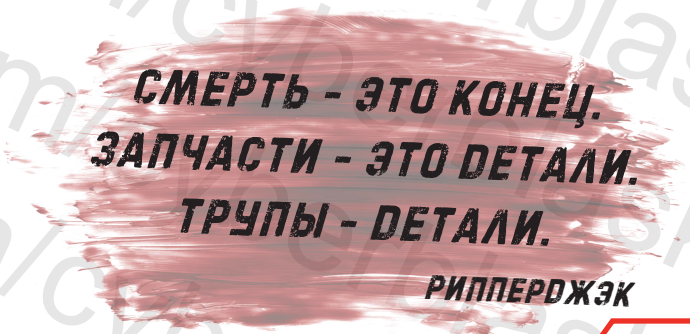
Спасбросок Смерти

Рано или поздно у тебя кончится здоровье и ты превратишься в скулящий кусок мяса на мостовой. Здесь на сцену выходят Спасброски Смерти.

В начале каждого хода, если ты "смертельно ранен", ты должен совершить Спасбросок Смерти. Бросаем d10. Если выпало значение МЕНЬШЕ твоей характеристики Тела, тогда ты можешь совершить свой ход как обычно со штрафом -5 к броскам, но следующий Спасбросок Смерти будет со штрафом -1 и штраф накапливается (-2 на втором ходу и т.д.). Тебе могут оказать Первую Помощь, и ты вернешься к игре с 1 очком здоровья. Ну, или ты провалишь Спасбросок Смерти и умрёшь. Сдохнешь намертво. Конец.

Лечение

Если не хочешь оказаться в Банке Вторсырья в виде донора органов - подлечись, это даст тебе возможность топтать эту грешную землю и дальше. Чтобы начать процесс лечения тебе сначала нужно получить Первую Помощь. Сложность проверки Первой Помощи зависит от серьезности ранения. Первая Помощь занимает одно действие и высчитывается так: **Техника + Умение Первой Помощи + 1d10.**
Если Первая Помощь окончилась успехом - цель будет каждый день восстанавливать очки здоровья, равные характеристике Тело. **Цель обязана находиться в постели большую часть дня и не должна заниматься тяжелыми работами до полного выздоровления.** Исключение: смертельно раненые персонажи, получившие первую помощь, сразу же исцеляются до 1 очка здоровья.



Репутация, Ёще Один Вид Схваток

Не всё на Улице решается кулаками и пушками. В мире, где любая стычка может тебя прикончить, а ты и понять не успеешь - просто обязаны появиться другие методы решения конфликтов. Один из таких методов - заиметь чёткую Репутацию.

Репутация - мерило того, что говорят на улицах о твоем персонаже. Репутация — это то, что напрямую зависит от действий твоего персонажа. Только Мастер может дать или отнять репутацию персонажа.

Репутация

Уровень	Кто знает о тебе
1	Только те, кто был свидетелем твоих поступков
2	Сплетни дошли до твоих друзей.
3	Твои коллеги и знакомые в курсе дела.
4	Сплетни гуляют по району.
5	Ребята из других районов знают тебя по имени.
6	Ребята из других районов знают, как ты выглядишь.
7	О тебе один или два раза писали местные новости.
8	Твои выходки регулярно попадают в кричащие заголовки новостей.
9	За тобой практически следят журналюги.
10	Тебя знают во всём мире.

Каждый раз при взаимодействии с новыми людьми ваша репутация может повлиять на то, как люди будут реагировать. При первой встрече с человеком необходимо бросить d10 и если выпало меньше, чем текущее значение репутации, то человек узнал вас. Иногда это может помочь, а иногда навредит, особенно если на пути к вершине персонаж завел себе сильных врагов.

Репутация может быть и плохой, если вы сделаете что-то определенно хреновое (покажете трусость, сбежите из боя, предадите кого-то и т.д.). Мастер всё также наградит вашего персонажа очками Репутации, только теперь при встрече люди будут знать о твоих плохих поступках (ёще раз брось 1d10). Однако, на этот раз ты их не впечатлишь; если твоя репутация получена за трусость, это может только навредить тебе.

Качать Права

Репутация в Киберпанке также имеет другое применение: качание прав. Многие стычки в жизни сводятся к противостоянию характеров, кто из оппонентов крупнее, наглее и готов отстаивать свою позицию. Частый пример качания прав - двое громил закусились на Улице, но еще не вцепились друг в друга. Они пытаются запугать друг друга, чтобы один из них дал заднюю. Оба противника совершают бросок:

КРУТ + Репутация* + 1d10

**Репутация труса считается как минус.*

При ничьей оба противника не уверены в своих силах и ничего не происходит. У проигравшей стороны есть выбор:

дать заднюю...

или

получить штраф -3 ко всем проверкам против этого оппонента из-за страха, пока не победите его хотя бы один раз.

Пример: Айронмастер широко известный по всему Найтсити громила. В ночном клубе во время танцев он наступает на ногу какому-то мужику, рядом с которым стоит его девушка. Айронмастер рычит: "Чё пялишься, щенок? Свали отсюда, не зли меня." Мужчина оглядывает Айронмастера с головы до ног и говорит: "Свали сам, недоумок." Качание прав началось.

Айронмастер широко известен (репутация 6). Чего он не знает, так это того, что у этого мужика черный пояс по каратэ. Мужик не особо известен, он просто любит занятия по каратэ (репутация 3), зато он полностью уверен в себе (Крутость 10). Айронмастер, конечно, крутой мужик, но он просто громила и его уверенность равна 4. Бросок Айронмастера 4 + 1d6 (выпало 4) + 1d10 (выпало 6) = 14. У Каратиста 10 + 1d3 (выпало3) + 1d10 (выпало 3) = 16. Айронмастер чувствует себя неловко, смотря в эти спокойные, ледяные глаза акулы. Он что-то бурчит себе под нос и отводит глаза. Он мог бы начать драку, но тогда получил бы -3 ко всем броскам против Каратиста. Довольно тяжелый бой и Айронмастер справедливо решил дать заднюю.

Ну что, теперь понятно как тут дела делаются? Время вооружиться до зубов и начать зарабатывать себе Репутацию. Потому что это единственный способ выжить в эти смутные времена.

Forty the Rockerboy

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
5	8	5	4	9	8	6	6	10	6

STARTING HITS	SERIOUSLY WOUNDED	DEATH SAVE
50	25	10

SKILLS

Athletics (DEX) +3, **Brawling** (DEX) +2, **Concentration** (WILL) +4, **Education** (INT) +2, **Evasion** (DEX) +5, **Human Perception** (EMP) +5, **Local Expert** (INT) +5, **Marksmanship** (REF) +4, **Melee Weapon** (DEX) +3, **Perception** (INT) +3, **Persuasion** (COOL) +6, **Play Instrument** (EMP) +6

WEAPONS

NAME	DAMAGE
Slice & Dice	2d6
Very Heavy Pistol	4d6

ARMOR

Kevlar	
Head Armor	7
Body Armor	7

CYBERWARE

Cyberaudio (Amped Hearing): +1 to audio-based Perception Checks. **Slice & Dice:** see weapons.

GEAR

Agent: Pocket computer/phone.
Guitar: Musical instrument.

Grease the Fixer

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
7	6	6	3	6	6	7	5	6	10

STARTING HITS	SERIOUSLY WOUNDED	DEATH SAVE
30	15	6

SKILLS

Athletics (DEX) +4, **Brawling** (DEX) +3, **Bribery** (COOL) +5, **Concentration** (WILL) +5, **Conversation** (EMP) +5, **Education** (INT) +3, **Evasion** (DEX) +5, **Human Perception** (EMP) +3, **Local Expert** (INT) +4, **Marksmanship** (REF) +3, **Perception** (INT) +3, **Persuasion** (COOL) +4

WEAPONS

NAME	DAMAGE
Heavy Pistol	3d6
Medium SMG	2d6

ARMOR

Light Armorjack	
Head Armor	11
Body Armor	11

CYBERWARE

Cyberaudio (Amped Hearing): +1 to audio-based Perception Checks.
Cyberoptics (Low Light): Full vision in dim light.

GEAR

Cash: 100 eb in unmarked bills.
Agent: Pocket computer/phone w/ AI secretary.

Mover the Solo

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
5	8	5	4	9	8	6	6	10	6

STARTING HITS	SERIOUSLY WOUNDED	DEATH SAVE
50	25	10

SKILLS

Athletics (DEX) +5, **Brawling** (DEX) +4, **Concentration** (WILL) +4, **Education** (INT) +2, **Evasion** (DEX) +5, **Interrogation** (COOL) +3, **Local Expert** (INT) +3, **Marksmanship** (REF) +6, **Melee Weapon** (DEX) +5, **Perception** (INT) +5, **Persuasion** (COOL) +2, **Stealth** (DEX) +3

WEAPONS

NAME	DAMAGE	NAME	DAMAGE
Assault Rifle	5d6	Knife	1d6
Cyberarm	1d6	Rippers	2d6

ARMOR

Heavy Armorjack	
Head Armor	15
Body Armor	15

CYBERWARE

Cyberarm: see weapons. Hidden Rippers.
Cyberleg (Jump Boosters): Jump 6m up. 8m across.
Cyberoptics (Targeting): +1 to Marksmanship.

GEAR

Agent: Pocket computer/phone.

Racer the Nomad

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
6	10	9	4	7	9	7	7	5	6

STARTING HITS	SERIOUSLY WOUNDED	DEATH SAVE
25	13	5

SKILLS

Athletics (DEX) +4, **Brawling** (DEX) +4, **Concentration** (WILL) +4, **Driving** (REF) +7, **Education** (INT) +2, **Evasion** (DEX) +5, **Local Expert** (INT) +2, **Marksmanship** (REF) +5, **Melee Weapon** (DEX) +6, **Perception** (INT) +5, **Persuasion** (COOL) +2, **Tracking** (INT) +3

WEAPONS

NAME	DAMAGE	NAME	DAMAGE
Rippers	2d6	Very Heavy Pistol	4d6
Shotgun	5d6		

ARMOR

Heavy Armorjack	
Head Armor	15
Body Armor	15

CYBERWARE

Cyberoptics (Low Light): Full vision in dim light.
Rippers: see Weapons.

GEAR

Agent: Pocket computer/phone
Groundcar: Seats 6.

Redeye the Netrunner

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
6	7	10	7	8	4	10	5	5	3

STARTING HITS	SERIOUSLY WOUNDED	DEATH SAVE
25	13	5

SKILLS

Athletics (DEX) +2, **Brawling** (DEX) +4, **Basic Tech** (TECH) +3, **Concentration** (WILL) +6, **Education** (INT) +6, **Evasion** (DEX) +3, **Interface** (INT) +7, **Local Expert** (INT) +2, **Marksmanship** (REF) +3, **Perception** (INT) +4, **Persuasion** (COOL) +2, **Stealth** (DEX) +6

WEAPONS

NAME	DAMAGE
Heavy Pistol	3d6

ARMOR

Bodyweight Suit	
Head Armor	11
Body Armor	11

CYBERWARE

Interface Plugs: Allows Redeye to connect to machines and cybertech.

GEAR

Agent: Pocket computer/phone.
Cyberdeck & Cables: Used to netrun.
Programs: Speedy Gonzalvez, Banhammer, Flak.
Black ICE: Hellhound.

Torch the Tech

INT	REF	DEX	TECH	COOL	WILL	LUCK	MOVE	BODY	EMP
10	10	5	9	3	5	7	6	5	6

STARTING HITS	SERIOUSLY WOUNDED	DEATH SAVE
25	13	5

SKILLS

Athletics (DEX) +2, **Basic Tech** (TECH) +7, **Brawling** (DEX) +2, **Concentration** (WILL) +4, **Cybertech (TECH)** +5, **Education** (INT) +6, **Evasion** (DEX) +5, **Local Expert** (INT) +4, **Marksmanship** (REF) +3, **Melee Weapon** (DEX) +3, **Perception** (INT) +4, **Persuasion** (COOL) +3

WEAPONS

NAME	DAMAGE	NAME	DAMAGE
Big Knucks	2d6	Heavy Pistol	3d6
Cyberarm	1d6	Shotgun	5d6

ARMOR

Heavy Armorjack	
Head Armor	15
Body Armor	15

CYBERWARE

Cyberarm: see weapons. Built-in Big Knucks.
Cyberoptics (Camera): Can take & store pictures.

GEAR

Agent: Pocket computer/phone
Tool Box: Full of tools.